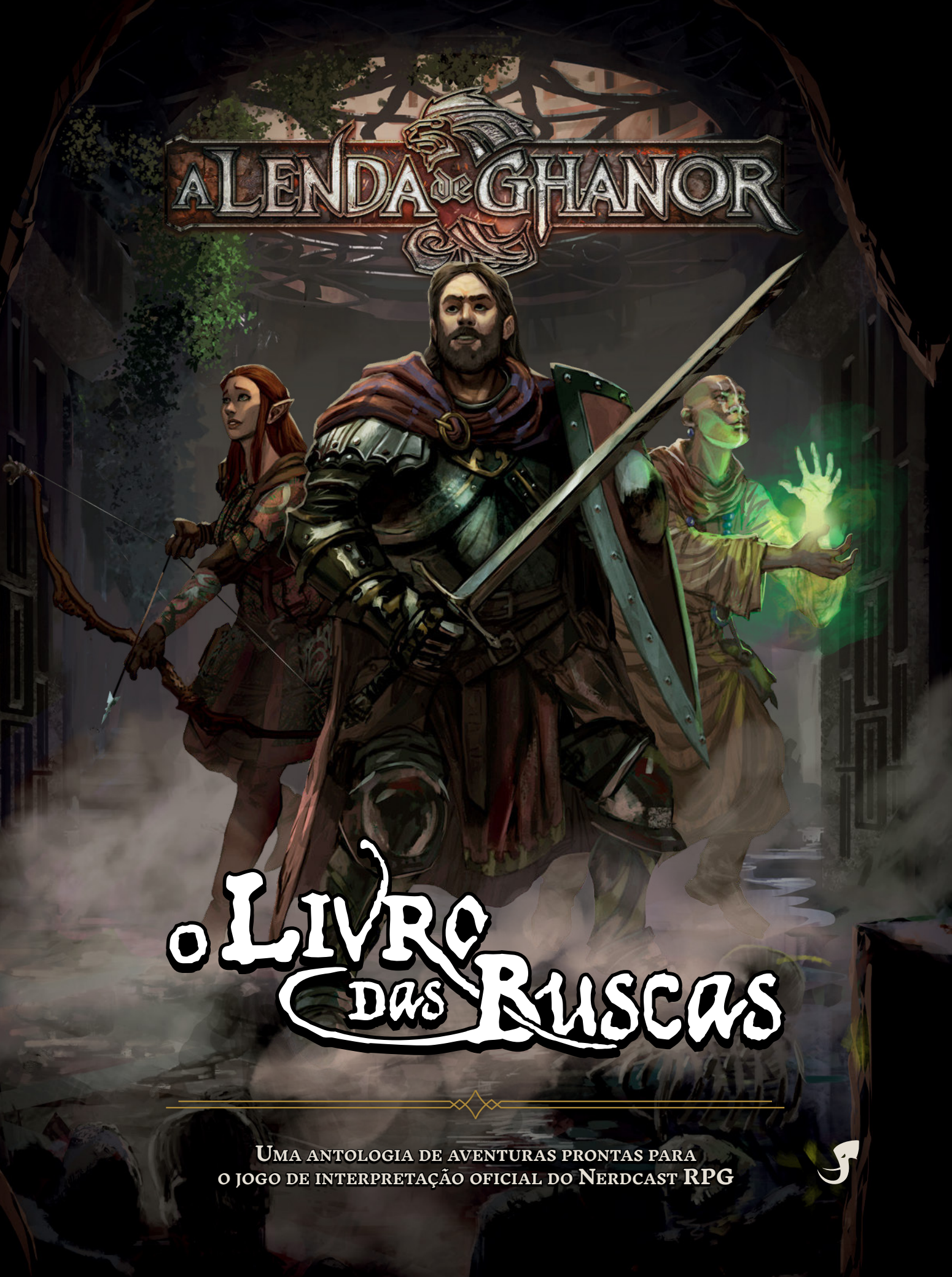


Uma antologia de aventuras prontas para
o jogo de interpretação oficial do Nerdcast RPG

A LENDA de GHANOR

O LIVRO DAS BUSCAS

DAVIDE DI BENEDETTO

DAN RAMOS

ELISA GUIMARÃES

Créditos

Desenvolvimento
Davide Di Benedetto (*Por um punhado de prata*)
Dan Ramos (*Em pele de lobo*)
Elisa Guimarães (*Ossos de Sammelen*)
Rafael Dei Svaldi (fichas)

Edição
Guilherme Dei Svaldi

Arte da Capa
Eric Gerhard e Dan Ramos

Arte Interna
Dan Ramos, Walter Pax e Sandra Messias

Diagramação
Dan Ramos e Guilherme Dei Svaldi

Áudio do Prólogo
Victor Lucky

Revisão
Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães e Rafael Dei Svaldi

Editora-Chefe
Karen Soarele

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André de Oliveira, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Daniel Boff, Daniel Ramos, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Glauco Lessa, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel dos Reis, Marcelo Cassaro, Marlon D'Ávila, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Vinicius Mendes.

A Lenda de Ghanor RPG é baseado no *Nerdcast RPG: Ghanor*, de Alexandre Ottoni e Deive Pazos, e na série literária *A Lenda de Ruff Ghanor*, de Leonel Caldela.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, rs
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: março de 2023 | ISBN: 978658863445-5

B462l Benedetto, Davide Di
O Livro de Buscas / Davide Di Benedetto, Dan Ramos e Elisa Guimarães; ilustrações por Walter Pax [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2023.
96p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Benedetto, Davide Di. II. Ramos, Dan. III. Guimarães, Elisa. IV. Título.
CDU 794:681.31

Sumário

Aventura 1: Por um Punhado de Prata 4
Resumo da Aventura 5
Introdução 5
Parte 1: Jornada a Santa Sicária 7
Parte 2: Os Cinco Trabalhos 12
Parte 3: O Maligno 21
Epílogo 25
Apêndices 25
Santa Sicária 25
NPCs & Criaturas 29
Encontros Aleatórios 34

Aventura 2: Em Pele de Lobo 38
Resumo da Aventura 39
Introdução 39
Parte 1: O Mal no Coração dos Homens 42
Parte 2: Estrada para a Danação 49
A Caçada Selvagem 49
Encontros Aleatórios 50
Parte 3: O Clamor das Trevas 60
Epílogo 65
Apêndices 66
Gedevan & Os Arredores 66
NPCs & Criaturas 67

Aventura 3: Ossos de Sammelen 74
Resumo da Aventura 75
Introdução 75
Parte 1: Interceptação 76
Parte 2: Pela Estrada Afora 81
Parte 3: Confrontando o Além 84
Epílogo 91
Apêndice: NPCs & Criaturas 92

Sementes de Aventuras 95

Introdução

Boas-vindas ao Livro das Buscas, uma coletânea de aventuras para A Lenda de Ghanor RPG. As histórias presentes aqui levarão os personagens de jovens desastrados e espinhentos a verdadeiros campeões do bem (ou a mercenários safados e cínicos, mas vamos torcer pelo primeiro caso).

Antes de tudo, este suplemento se destina apenas ao mestre. Se você planeja jogar as histórias contidas aqui, sugerimos que pare de ler agora!

Aviso dado, vamos voltar...

Como estavámos dizendo, este suplemento foi feito para o mestre — que, a partir de agora, chamaremos de "você". Criar aventuras é divertido, mas às vezes estamos sem tempo (ou criatividade) para isso. Com este livro, você tem três buscas completas, que renderão diversas sessões de jogo, mais três "sementes de aventuras" — enredos a partir dos quais você pode criar uma busca. Lembre-se apenas que, quando for escrever suas histórias, você não precisa ser tão detalhista quanto os autores deste livro! Textos feitos para o grande público precisam abordar o máximo de possibilidades, mas, se você conhecer seus jogadores, saberá que tipo de maluquices eles costumam fazer e poderá se preparar especificamente para elas.

As três buscas são independentes, de modo que você pode usar apenas as que preferir. Apesar disso, estão em ordem de nível. *Por um punhado de prata* é para personagens de 1º nível, e termina com eles atingindo o 4º. *Em pele de lobo* é para personagens de 4º nível, e termina com eles no 6º. Por fim, *Ossos de Sammelen* é para personagens de 6º nível, e termina com eles no 8º. Assim, é fácil jogá-las como uma campanha — elas inclusive se passam em regiões próximas dos Sete Reinos, para facilitar isso.

As buscas são divididas em cenas. Dentro das cenas, textos destacados entre "cornetinhas" devem ser lidos para os jogadores (como estão escritos ou com suas próprias palavras). Os demais textos trazem informações para você. As fichas de cada aventura estão reunidas no final de cada uma — organizamos o conteúdo assim para facilitar a consulta, principalmente porque você pode usar essas fichas em outras buscas mais tarde. Algumas buscas também trazem mecânicas novas, que, assim como as fichas, podem ser usadas em aventuras de sua autoria.

Agora, vamos às buscas! Afinal, se os personagens não se aventurarem, como ficarão poderosos para impedir o Devorador de Mundos, na próxima vez em que os deuses se cansarem de sua criação?

— Guilherme Dei Svaldi

Nível 1

Aventura 1

Por um Punhado de Prata

Os aventureiros estão no porão de um navio, rumo à ilha de Santa Sicária. Lá, almejam colocar suas armas a serviço dos sábios locais, cumprindo cinco perigosas tarefas em troca de riquezas. Afinal, o que têm a perder senão suas vidas?

Por um punhado de prata é uma aventura de exploração e combate, com alguns enigmas no meio, que levará os personagens do 1º ao 3º nível.

Antes de mestrá-la, leia todo o texto para se familiarizar com a trama e os NPCs. A busca em si começa na **Parte 1**, na página 7. A **Introdução** é para você, o mestre, e serve para dar mais informações sobre a história, não sendo crucial para o jogo em si. As cenas possuem trechos destacados para serem lidos aos jogadores e trechos normais com informações para o mestre. Consulte também o **Apêndice**, com a descrição do ambiente onde a história se passa.

Resumo da Aventura

Esta busca é dividida em três partes, ao longo das quais são introduzidas algumas das principais mecânicas de *A Lenda de Ghanor RPG*.

Na **Parte 1**, os personagens precisam sobreviver enquanto viajam de navio em um porão escuro, úmido e infestado de ratos vorazes. Tentando resistir às condições insalubres da jornada, recebem a ajuda inesperada de Grundriss, ex-clérigo hobgoblin aprisionado com eles. Mas também surge um desafio repentino: consertar a tempo o casco da embarcação quando esta é perfurada por um tronco que se solta do fundo do rio.

Caso consigam se salvar do afogamento, os aventureiros desembarcam no porto da ilha. Lá, se deparam com uma aura miraculosa de paz, que impede qualquer ato violento no cais e arredores. Todavia, o milagre é de pouca serventia para resolver os problemas dos ilhéus. Após encontrarem seu caminho através de uma madrugada nevoenta, os heróis chegam ao salão dos sábios responsáveis por sua convocação — que descobrem ser a taverna local!

Na **Parte 2**, o grupo é apresentado a Cerles Fígado de Peixe, a elfa druida; Odoardo Barba Queimada, o ferreiro anão, e Teddeon III, o mago humano. Deste excêntrico trio, recebe informações a respeito dos cinco trabalhos a serem realizados na região. Também são advertidos da presença de outros mercenários atraídos para a ilha e dos perigos do local.

Em cada missão, o grupo precisará realizar proezas: exorcizar catacumbas assombradas, abater uma aranha gigante, lutar contra piratas, pacificar uma tribo de goblins e encontrar um cálice sagrado roubado por um ciclope! As buscas podem ser realizadas em qualquer ordem. Para cumpri-las, é preciso se deslocar até certos lugares marcados no mapa da ilha (veja a página 26). Sempre que os grupo viaja entre as áreas do mapa, um jogador deve rolar 1d10. Conforme o resultado do dado, o grupo irá se deparar com um encontro aleatório que oferece algum tipo de desafio: combate, armadilha, interação com um NPC… Consulte a página 34 para a tabela de encontros aleatórios e a descrição deles. A qualquer momento nesta parte, os personagens podem voltar ao porto, explorar a aldeia e se recuperar.

A **Parte 3** ocorre imediatamente após o último trabalho ter sido cumprido. O Maligno, um caçador de recompensas aberrante com poderes de invisibilidade e metamorfose, está de olho no avanço dos personagens. Ele tenta enfraquecê-los durante o trajeto de volta para a aldeia, utilizando diversas armadilhas. Por fim, tenta emboscá-los com o objetivo de tomar o seu lugar e ficar com a recompensa apenas para si.

Ao chegar ao **Epílogo**, se os heróis conseguiram cumprir todas as missões, recebem uma última recompensa e são convidados a ser parte do novo conselho da ilha!

Introdução

Eras atrás, antes mesmo da vinda do Devorador de Mundos, houve uma anã ferreira e exploradora: Ymfrit Barba Queimada. Foi uma das muitas entre o seu povo que partiu em busca de Thondin, o Imortal. Naqueles tempos remotos, diversas pessoas procuraram encontrar este artífice lendário. Desejavam aprender com ele o segredo da melodia dos metais.

Seguindo as pistas deixadas por histórias obscuras, a anã e sua expedição viajaram por túneis abaixo da terra, descendo cada vez mais às profundezas. Relatos falavam sobre o tal mestre forjador ter localizado um fosso levando às chamas infernais, em uma tentativa de encerrar a existência eterna que o atormentava.

A Bandeira de Barba Queimada, como ficou conhecida a expedição, jamais localizou Thondin… Mas conseguiu encontrar uma das entradas para o inferno. E lá, se deparou com os demônios!

Ao contrário do que poderia ser esperado, os espíritos malignos receberam a expedição de braços abertos. Ensinaram a Barba Queimada os segredos de como usar o fogo de seu lar para forjar armas. Embora estas criações não superassem as forjadas pelo imortal que ela passara sua juventude procurando, ainda eram boas o bastante para espalhar morte, destruição e sofrimento, algo que mantinha os demônios alimentados e satisfeitos.

Em troca do aprendizado oferecido por eles, Barba Queimada nunca poderia se recusar a forjar uma arma, nem a entregá-la a quem quer que fosse. As próprias forças infernais tornaram-se as frequentadoras mais assíduas de seu arsenal. Às vezes, exigiam que ela esculpisse novos demônios a ferro, fogo e feitiço. Seres manufaturados sob medida para enfrentarem cavaleiros particularmente virtuosos e honrados, enquanto empunhavam algumas das mais temíveis espadas, lanças e maças já vistas nos reinos. Ou, pelo menos, assim afirmam as lendas.

Antigos escritos dizem que a servidão de Barba Queimada teria terminado no dia que Santa Crysnia desceu ao submundo. Estas hagiografias da santa dizem que, com seu jeito simples e humilde, ela converteu a anã, resgatando sua alma perdida.

Em gratidão, a ferreira passou a habitar a superfície. Selou atrás de si a porta que dava acesso à entrada do inferno onde se localizava seu arsenal de Arcanium... E jurou jamais forjar outra arma. Ela, seus filhos e discípulas povoaram a ilha fluvial onde tinham emergido através de túneis, vivendo nela com humildade pelo resto de seus dias e erguendo uma catedral dedicada a Santa Crysnia.

Quando tal templo ficou pronto, a própria santa o abençoou. Dos olhos de uma fonte esculpida com a sua imagem passou a verter água e, do monumento, irradiou uma onda de paz — um milagre que impedia qualquer agressão nas proximidades da catedral.

Somado a arquitetura única do templo e a localização da ilha, isso logo atraiu peregrinos. As rotas até lá, entretanto, não eram protegidas pela aura do santuário. Passaram a ser assaltadas por piratas de Zibrene — na verdade, corsários a serviço da coroa daquele reino. Por sua vez, as caravanas passaram a empregar aventureiros para se proteger. E assim as coisas transcorreram, por muitos e muitos anos.

Até que o Rei Ruff Ghanor I trouxe o terremoto.

Semelhante ao que aconteceu em outros lugares do mundo, a catedral foi vitimada por um abalo sísmico causado por um dos acessos de fúria do mítico monarca. Após ela desabar, as peregrinações ficaram cada vez mais raras. Os últimos anões que conheciam os segredos da construção da catedral morreram com o desastre, e logo a ilha foi esquecida pela igreja e pela coroa… Mas não pelos piratas.

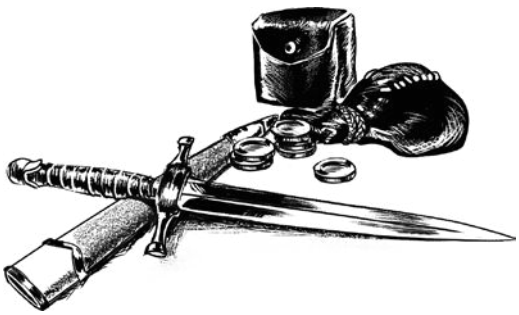
Investigando o que havia acontecido, os zibreneses descobriram que, apesar da catedral estar em ruínas, a aura de paz emanando da estátua continuava ativa nos arredores do porto. Embora não atraísse mais os viajantes de outrora, a ilha ainda ficava em um ponto estratégico e permitia incursões tanto as ruínas de Abismo Sereno, quanto a inúmeros vilarejos ribeirinhos de Mattora. Ou mesmo pontos do interior de Ghanor, navegando em embarcações menores por uma miríade de pequenos afluentes.

Era o covil perfeito. Ninguém ali podia feri-los devido a aura miraculosa. Além disso, os próprios clérigos de Santa Crysnia eram obrigados a cuidar de quaisquer viajantes, incluindo larápios. Com o passar dos anos, o verdadeiro nome da ilha se perdeu. Em vez dele, para ironizar o milagre que protegia ladrões e vigaristas de todos os tipos, o povo a rebatizou, com blasfêma ironia, de a "santa bandida".

Santa Sicária.

Mas mesmo a paciência dos ilhéus tinha seus limites. Cansados de viver acuados entre a arruaça e os furtos dos piratas, e a complacência dos clérigos e da família real ghanoriana, os sábios locais resolveram usar seu próprio tesouro e contratar bardos para atrair mercenários capazes de enfrentar a opressão velada que viveram durante décadas.

Resta saber se esta decisão foi tão sábia assim…



Parte 1: Jornada a Santa Sicária

Prólogo

Ouçam, Ouçam!

Era mais uma noite. O piso da estalagem cheirava a bebida e feno. Os gritos de um jogo de carteado preenchiam o ambiente. Vocês se recuperavam das suas respectivas jornadas, enquanto compartilhavam chifres de hidromel e mastigavam as sobras de um cordeiro à Ghanor junto com pedaços de pão velho. Não se lembram mais qual era o nome daquela aldeia friorenta onde se encontravam... Não importa!

Seja pelo acaso de um mundo caótico e sem significado, seja pelo destino que foi tramado por deuses distantes e frios, em algum momento de suas vidas vocês acabaram indo parar naquelas paragens. A pé e na pior, vagando sem rumo ao leste das ruínas de Abismo Sereno.

Enquanto se aqueciam e refletiam sobre as escolhas que os trouxeram até ali, as portas do estabelecimento se abriram de repente. Com o ímpeto de uma barragem rompida, um homem de orelhas pontudas vestindo retalhos multicoloridos adentrou o salão.

Um bardo, naturalmente.

Ele retirou uma lira debaixo de seu mantos. Começou a dedilhar o instrumento e a entoar uma cantiga, que era mais ou menos assim:

Ouçam o chamado, ó audazes!
Quem não tem nada a perder
Nem teme sofrer
Martírios e mortes atrozes

O caos jamais cessará
— caso não façamos nada.
Pela ordem em nossa ilha
O preço a nós caberá

Para o Porto de Santa Sicária
Venham logo, ó valentes!
Escutai, escutai!
Ouçam a minha ária

Cinco trabalhos esperam por vós
Cinco mil peças de prata
Basta ao findar da jornada
Rumar à Praça da Beata

Um silêncio espontâneo tomou o ar quando ele terminou a música. Ao perceber que detinha a atenção de todos, sorriu. E disse:

— Por anciães assim fui instruído a espalhar a boa-nova! E para aqueles que têm fé e fome, estejam em sua presença sem demora! Seja ágil: busque o Anão, a Elfa e o Velho. No Salão dos Sábios, em frente da Fonte da Santa que Chora. E com isso, o estranho foi-se porta a fora e desapareceu, tão veloz quanto tinha surgido. Mas suas palavras permaneceram. E junto a elas uma certeza na mente de cada uma das pessoas perdidas aglomeradas naquele refúgio encardido. Na manhã seguinte, viajariam até encontrar o primeiro navio que zarpasse rumo à ilha mencionada na canção...

Você pode ler o texto do prólogo em voz alta ou utilizar o QR Code abaixo para acessar um arquivo de áudio com a narração. O prólogo serve para colocar os jogadores no clima da aventura, mas não é parte da aventura propriamente dita — em outras palavras, os personagens não podem agir (como em uma *cutscene* de videogame). A aventura em si começa na Cena 1, a seguir.

Cena 1

Esta Luz que te Ilumina

Peça para cada personagem um teste de Reflexos (CD 15). Sim, a aventura começa assim! Os heróis estão sendo arremessados para dentro do porão de um navio. Quem falhar cai de mau jeito e sofre 1d4 pontos de dano de impacto.

Como Chegamos Aqui?

Os personagens começam a aventura *confusos*. Para definir suas ações, cada jogador rola 1d6 no início de seus turnos: 1) Perambula sem rumo; 2-3) Fica parado, praguejando ou murmurando sem sentido, e não pode fazer ações; 4-5) Cai de mau jeito ou esbarra em alguma coisa, sofrendo 1d4 pontos de dano de impacto; 6) A confusão termina. Em cada uma destas ações desastradas peça para o jogador descrever um pouco de seu personagem e de sua personalidade.

Os personagens não sabem porque estão assim. Tiveram uma noitada intensa demais? Foram drogados por substâncias alquímicas ou mesmo vítimas de um encantamento? Peça para os jogadores decidirem como seus personagens vieram parar no navio (ou decida você mesmo, se eles estiverem sem ideias).

Vocês caem, atingindo o piso de madeira do porão do navio com um som que ecoa pelo lugar escuro e fechado — e dentro da cabeça de vocês. Logo, escutam o barulho de sacos aterrisando ao seu lado. Lá em cima, um homem de cabelos e barba negra muito longa, olha para vocês e gargalha como um demônio.

— Boas-vindas à *Serpente do Sumidouro*, marujos! Querem viajar conosco? Então, sejam úteis. Estamos com uma infestação de ratos. Há semanas uso apenas as velas do navio porque todos meus remadores foram devorados! Deem um jeito nisso ou alimentem as pragas com seus corpos...

O homem atira um lampião e uma pederneira e se despede com um meneio do seu chapéu de abas largas. Fecha uma grade de ferro e o alçapão de madeira lá em cima, deixando vocês no mais puro breu. Pelo menos, a escuridão traz certo alívio a uma dor de cabeça atroz.

Vocês não fazem a menor ideia de como vieram parar aqui.

Peça para todos rolarem Iniciativa, e deixe cada um agir no seu respectivo turno. Os personagens estão desarmados, *confusos* e na escuridão completa. Seus itens, exceto vestimentas e armaduras, estão em sacos espalhados pelo chão. Quem não enxerga no escuro precisa fazer um teste de Investigação (CD 15) para pegá-las.

O porão é úmido e acender fogo exige passar em um teste de Sobrevivência (CD 20). A confusão de todos termina quando o grupo consegue uma fonte de luz ou quando você achar que esta cena de comédia pastelão durou tempo demais.

Cena 2

Ratos no Porão

Finalmente vocês conseguem se enxergar em meio a penumbra! A primeira coisa que veem são uns aos outros.

Peça para os jogadores descreverem seus personagens. Quando todos se apresentarem, faça um teste de Iniciativa (modificador +5) e inclua o resultado na ordem de turnos já anotada. Afinal, o grupo não está sozinho — há ratos por todos os lados! O grupo é atacado por uma rataria (veja a ficha na página 32).

Cena 3

Você Acredita em Santa Crysnia?

Assim que abatem o último roedor, algo salta em meio às sombras, saindo de trás de um caixote. É um hobgoblin sem uma orelha, coberto de sangue seco. Veste farrapos que já devem ter sido uma batina um dia, com uma estola amarrada em volta do pescoço. Ele dá um leve aceno de cabeça cumprimentando vocês. Então, agarra o corpo de um dos ratos e começa devorá-lo.

— Obrigado pela comida!

Personagens treinados em Religião reconhecem que o hobgoblin parece ser — ou ter sido — um clérigo de Santa Crysnia, a Santa dos Viajantes e Estudiosos.

Eis algumas perguntas que os personagens podem fazer a esta insólita figura.

Quem é você?

Sou Grundriss de Crysnia. Ou costumava ser... Agora, podem me chamar só de Grundriss, ou Grun, já que estamos no mesmo barco...

Você é um clérigo? Pode fazer milagres?

Não mais. Depois de conhecer melhor este mundo, você passa a rever aquilo em que acredita.

De onde veio?

Vim da ilha de Santa Sicária e com alguma sorte é para lá que estou voltando. Agora que não posso mais realizar minhas bênçãos miraculosas não sou mais de serventia ao capitão! É para onde estão indo também? Ótimo.

O que sabe sobre o capitão?

Ah, o Capitão Vananghar! É um dos "flutuantes", a corja de piratas que infesta este rio. A ilha é seu refúgio, pois o porto é protegido por um milagre que impede derramamento de sangue. Eles aproveitam para se esconder lá. Fazem todo tipo de coisa que a lei do rei proíbe e furtam os habitantes a torto e direito, sem que ninguém possa enfrentá-los. O nome da ilha costumava ser Santa Crysnia, mas agora o povo a chama de Santa Sicária, a Santa dos Bandidos.... Por isso tive uma crise de fé, deixei de seguir a norma e abandonei minha crença. Cansei de ajudar estes malditos sanguessugas!

Se o grupo for amistoso, Grundriss se torna um parceiro sábio veterano (a perícia adicional em que aplica seu bônus é Religião) e permanece com o grupo até o final da aventura. Conforme a cultura militar do seu povo, ele elege como líder o personagem que tiver o maior Carisma e permanece sempre com ele. Além disso, domina rudimentos de metalurgia, sendo capaz de forjar anéis de guerreiro (veja "Memórias do Fim de Mundo", na página 37). Ao longo da aventura, se os jogadores estiverem em um impasse, o mestre pode usar Grun para fornecer informações e dicas.

Caso alguém ataque o hobgoblin, ele bate de volta! Veja a ficha dele na página 30.

Cena 4

Doenças Infectas

No início, é possível que vocês tenham procurado as frestas por onde vão os remos ou mesmo tentado abrir o alçapão acima. Mas não obtêm resultados e logo se cansam. Presos no porão, sentem enjoo com o movimento do navio e tem a pele devorada por pulgas. Além disso, o tempo passa, e com ele, vêm a fome e a sede...

No começo da cena, cada personagem precisa fazer dois testes de Fortitude (CD 15). O primeiro é para não ficar *enjoado* até o final da viagem, o segundo é para não contrair a doença infecção do esgoto (ALdG, p. 226) devido às pulgas que parasitavam os ratos e estão infestando o porão.

Se os personagens foram amistosos com Grundriss, ele os leva até um compartimento secreto que encontrou, mas não conseguiu abrir (Ladinagem CD 20, RD 5, PV 10). Infelizmente, o acesso ao esconderijo está obstruído por um remador que se recusou a morrer e retornou como um zumbi semi-devorado pelos ratos (veja a página 33)! O morto-vivo fica parado assombrando o lugar e só ataca quem se aproxima. A alcova contém suprimentos antes destinados a alimentar os falecidos tripulantes do porão. Dentro dela há três barris: um com água, outro com biscoitos salgados e o terceiro com cerveja anã.

A *Serpente do Sumidouro* leva três dias para completar a viagem e chegar a fronteira entre os Ghanor e Mattora, onde fica a ilha de Santa Sicária. Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por dia (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, fica fatigado. Se falhar novamente, fica exausto. Se falhar pela terceira vez, fica inconsciente. A quarta falha, se houver, é letal. Condições causadas por fome e sede só podem ser curadas por comida e bebida.

Os biscoitos no compartimento são horríveis, mas suficientes para matar a fome pela jornada. A água do barril mata a sede, mas tem gosto lodoso e está contaminada — quem bebe dela precisa fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou tem uma dor de barriga, ficando *alquebrado* durante a próxima cena. A água pode ser purificada com a magia *Abençoar Alimentos*. Beber apenas a cerveja sacia a sede, mas deixa o personagem *embriagado* (–2 em testes baseados em Destreza e Carisma) até o fim da próxima cena.

É possível que os personagens tentem escapar do navio, mas é difícil. O alçapão gradeado é feito sob medida para impedir fugas (Ladinagem CD 30, RD 15, PV 25) e as paredes do navio são espessas (RD 10, PV 100) Ataques sucessivos que por mais de três vezes tiveram seu dano completamente absorvido tornam uma arma inutilizável.

Não obstante a dificuldade, jogadores são criativos e encontram soluções inesperadas. Se a qualquer momento eles conseguirem nadar para fora do navio, veja a próxima cena. Há ainda a possibilidade que, depois disso, o grupo queira escalar o navio e confrontar os piratas. Nesse caso, consulte a **Parte 2, Cena 3**, para mais informações.

Cena 5

Acho que o barco vai afundar!

Vocês não sabem dizer bem se é noite ou dia, quando um estrondo enorme atinge o navio. Escutam o barulho súbito de madeira estilhaçando e sentem farpas penetrando na pele. Enquanto ainda tentam entender o que está acontecendo, começam a ouvir o ruído de água entrando pelo casco e começando a encher o porão...

Se Grundriss estiver presente, ele grita:

— Um mata-barcos! São troncos que se soltam do fundo deste rio lamacento e se transformam em verdadeiros aríetes. Estamos em apuros.

Lá em cima, ao perceberem o estrondo, os piratas sob as ordens do comandante do navio arremessam um conjunto de instrumentos de Ofício (carpinteiro) através grade do alçapão no teto. O próprio Capitão Vananghar fala:

— Com mil raios e trovões! Era só o que me faltava... Bom, estamos próximos a terminar a viagem. Mas sugiro que deem um jeito nisso aí, se não quiserem que a água suba muito até lá...

Peça para todos jogadores rolarem 1d20. Aquele que tirar o menor valor estava bem em cima do tronco quando este emergiu e foi empalado por ele, sofrendo 1d12 pontos de dano de perfuração.

O resto da viagem é um perigo complexo (ALdG, p. 228).

Inundação no Navio ND 1

Os personagens estão no porão de um navio sendo inundado. Eles precisam consertá-lo para sobreviver até o fim da viagem — Ou escapar!

Objetivo Sobreviver até o fim da viagem. A viagem dura 7 rodadas, sendo que cada rodada representa algumas horas de navegação.

Efeito No fim de cada rodada, todos os personagens precisam fazer um teste de Fortitude (CD 10 +2 por teste já realizado). Uma falha causa 1d4+1 pontos de dano de frio, que só pode ser recuperado com descanso. Um 1 natural no teste de Fortitude aumenta o dano para 1d6+2, enquanto um 20 natural fornece +5 no teste de resistência da próxima rodada.

Se no fim de uma rodada a CD for 15 ou maior, a partir da próxima rodada os personagens precisam fazer um teste de Atletismo (CD 10) no início de seus turnos. Um personagem que falhe não pode agir naquela rodada. Um personagem que falhe por 5 ou mais além disso afunda e precisa prender a respiração (veja "Natação", ALdG, p. 77)!

Ajudar no Conserto (Atletismo, CD 10) Você fornece +1 no teste de um personagem utilizando a ação consertar, com +1 adicional para cada 10 pontos que o seu teste exceder a CD. Os testes podem ser de Atletismo ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e o mestre aprove.

Consertar (Ladinagem, Ofício [artesão] ou Sobrevivência, CD 20) Você usa ferramentas, pedaços de velame e tábuas para fazer reparos no casco do navio. Se o grupo somar cinco sucessos, a CD do teste de Fortitude para de aumentar.

Evitar Água (Acrobacia ou Atletismo, CD 10) Você busca um lugar mais alto ou seco no porão, recebendo +1 no teste de Fortitude dessa rodada, com +1 adicional para cada 10 pontos que o teste exceder a CD. Como o navio balança muito, você precisa repetir essa ação a cada rodada para receber o bônus.

Saída de Emergência! (Atletismo, CD 25) Apenas personagens com For 4+ podem fazer essa ação. Com sua força prodigiosa você remove o tronco que atravessou o casco do navio, abrindo espaço para nadar para fora. Alcançar a superfície exige prender a respiração e passar em dois testes de Atletismo (CD 15).

Cena 6

Não alego inocência

Depois de uma viagem infernal, quando já haviam perdido a esperança de pisar em terra outra vez, eis que o alçapão se abre e uma escada de cordas é arremessada por ele. Quando vocês chegam ao convés, ainda está escuro, pois é madrugada. São recebidos pelo sorridente capitão.

— Boas-vindas a Santa Sicária! Como foi a viagem?

Neste momento, é provável que os personagens tentem atacar Vananghar! É quando o grupo descobre a aura miraculosa que paira na aldeia do porto (veja "Fórmula Mágica da Paz", na página 27). O pirata apenas sorri com escárnio.

— Rá! Por que acham que gostamos tanto deste lugar? Acalmem-se, vocês estão com a alma muito atribulada! Andem por aí, relaxem, aproveitem a vista... — o capitão diz, enquanto aponta para uma cortina de névoa através da qual não se enxerga coisa alguma.

Caso alguém role um 20 natural e consiga ferir o capitão, ele se levanta e parece levar na esportiva, enquanto prova seu próprio sangue com o dedo e age de maneira debochada.

— Uhhhh! Vejo que têm espírito forte, respeito isso. Faz tempo que não entrava em uma boa peleja, mas tudo bem... Eu mereci. Infelizmente, não é hora de brincar. Eu tenho mais o que fazer da vida. Estão entregues, vão!

Eis algumas perguntas que os personagens podem fazer ao pirata.

Por que você nos aprisionou?

Apenas provi o serviço de transporte que me pediram, sendo devidamente remunerado com outro serviço em troca. É pedir muito? Aliás, obrigado por vossos valorosos serviços no controle de pragas. Odeio ratos!

Vai nos deixar ir?

Mas é claro! Um pirata sempre cumpre a sua palavra. A menos que queiram trabalhar como remadores...

O que faz nesta ilha?

Moramos aqui. Sabem quantos são os portos que alguém como eu pode frequentar sem ser incomodado por aventureiros? Não muitos.

E quanto aos habitantes daqui?

Vivemos em harmonia! Esta ilha é a sociedade perfeita. Cada um faz a sua parte: eles produzem e nós os roubamos.

Vocês são piratas... de *rio?!*

Precisam rever seus preconceitos.

Eu o desafio para um duelo!

Desculpe, mas não. As regras são diferentes aqui no porto. Sem duelos, sem violência! Apenas... paz.

Durante a interação, a qualquer momento alguém pode fazer um teste de Intuição ou Nobreza (CD 20). Se passar, percebe que Vananghar age de maneira levemente caricata. Quase como um ator em uma peça, emulando piratas grosseirões e impiedosos de velhas canções de marujo. Se Nobreza foi a perícia escolhida, também é possível notar que às vezes ele se descuida e usa palavras excessivamente floreadas, características da alta nobreza de Zibrene. Se confrontado sobre isto, nada diz. Apenas sorri com malícia.

Cena 7

Bebida não faltará

Finalmente vocês desembarcaram no porto de Santa Sicária, uma ilha em meio a um vasto rio. Vocês avistam árvores com raízes para fora d'agua, caniços, libélulas e nada muito além deste típico ambiente de pântano, pois um manto espesso de névoa cobre tudo.

Os personagens precisam acumular três sucessos em testes de Investigação ou Sobrevivência (CD 20) para encontrar o caminho. A cada falha, se metem em um ponto especialmente enevoado e são furtados por um flutuante (veja a página 30) — um dos personagens, escolhido aleatoriamente, precisa fazer um teste de Percepção (CD 20). Se falhar, perde 2d6 peças de prata ou um item pequeno escolhido aleatoriamente. Se passar, o ladrão é apanhado, mas dá de ombros e ri com deboche — não podem feri-lo!

Quando a névoa quebra-se ao fim de longas escadarias, vocês chegam até uma ampla praça em frente às ruínas de uma catedral. A enorme estátua de Santa Crysnia sobre uma pedra ainda está intacta. De seus olhos brotam águas com um leve cheiro de enxofre que enchem uma fonte. Não muito longe do monumento, há um salão de madeira de onde emana luz, calor e barulho.

Há um poste em frente a ele, com duas placas. A primeira se assemelha a um brasão e mostra um menestrel ajoelhado contemplando as águas de um lago. Abaixo dele está uma inscrição com o nome do lugar — "Bardo Lacustre" — embora quem a fez pareça não dominar muito bem caligrafia, pois as letras "b", "a" e "r" e estão levemente espaçadas em relação ao "d" e o "o". A segunda placa vem logo abaixo da primeira e diz em grandes letras "Salão dos Sábios". Parece que vocês chegaram ao seu destino.

Quando os personagens chegam ao Salão dos Sábios, a **Parte 1** da aventura termina. Parabenize os jogadores e, mais importante, diga que todos subiram de nível! A busca continua na **Parte 2**, a seguir.

Parte 2: Os Cinco Trabalhos

Entreato

Nós por nós

Vocês pisam no interior do Bardo Lacustre. O lugar lembra uma mistura de celeiro e estalagem. Tem barris em vez de mesas, caixotes no lugar de cadeiras. O chão de argila batida é forrado com palha, exceto em dois pontos. O primeiro é a ampla parede do fundo, um muro de alvenaria de boa qualidade, todo cinza, com uma única fresta semelhante à janela da torre de um castelo. A outra é uma ilhota de pedras encaixadas com uma lareira bem protegida para não incendiar o lugar. Ao redor dela se reúne um trio de pessoas.

O buraco na parede é o ponto de comunicação com a cozinha, morada do rabugento Atelbert, dono e único atendente do lugar. Apenas seguindo uma meticulosa regra de conduta (veja a página 28) é possível conseguir que ele de fato atenda alguém. Quando o grupo chega, o estabelecimento está quase deserto, exceto pelo trio em frente a lareira. Caso alguém os aborde, retome a descrição.

Ao chegarem mais perto, vocês enxergam melhor as figuras sentadas em um canto, enquanto bebem aguardente de arroz e jogam cartas com um baralho gasto e ensebado. Estão em três, um anão, uma elfa e um humano idoso. Quando vê vocês se aproximarem, a elfa toma a palavra:

— Deixem-me adivinhar... Mais mercenários?

Aqui algumas perguntas que os personagens podem fazer ao trio.

Quem são vocês?

Cerles: Sou a druida Cerles Fígado de Peixe. Estes são meus companheiros, o ferreiro Odoardo Barba Queimada e o mago Teddeon III.

Odoardo: Os mais velhos deste lugar esquecido e, segundo alguns, os mais sábios.

Teddeon: Há controvérsias quanto a última parte.

Há outros?

Cerles: Sim, alguns bandos de espadas de aluguel como vocês. Mas se estão preocupados com a recompensa, não fiquem. Até agora, nenhum deles voltou para clamá-la.

Há mesmo uma recompensa?

Cerles: Vocês mercenários são todos iguais. Vejam — a druida faz um baú com peças de prata surgir e arremessa uma delas para o grupo. — É bom o bastante para vocês?

Odoardo: Cinco mil pratas, como o prometido. Todas aí.

Teddeon: Mil para cada trabalho.

Como conseguiram o dinheiro?

Cerles: Com suor e lágrimas. São as economias de uma vida inteira de trabalho. Um tesouro impossível de ser acumulado para a maioria dos que vivem aqui, é verdade.

Odoardo: Mas mais fácil de ser alcançado quando você é de uma raça que não envelhece.

Teddeon: Hrmm... Falem por vocês...

Por que precisam de nós? Este lugar é abençoado com a paz!

Cerles: Os milagres dos seus santos não protegem as camponesas ceifando arroz longe da aldeia, enquanto são massacradas por monstros.

Odoardo: Paz não coloca comida no prato das famílias desta ilha.

Teddeon: Nem devolve o que foi roubado delas. Fomos esquecidos pelos nobres, pela igreja e deixados à mercê de bandidos. Somos nós por nós.

Quais os trabalhos?

Cerles: Falaremos ao raiar do sol.

Odoardo: Por hora, descansem. Recuperem suas forças.

Teddeon: Vão precisar delas...

Os três sábios começam com uma categoria de atitude indiferente e não são facilmente enganados. Qualquer tentativa de surrupiar o dinheiro da recompensa faz com que seu baú mágico desapareça e sua atitude desça uma categoria — a confirmação da má imagem que já tinham de aventureiros! Além disso, como todos aqui, os três estão protegidos de qualquer violência pela aura miraculosa do porto.

É possível que os personagens tenham mais perguntas quanto aos outros mercenários que chegaram à ilha. Para isto, veja o quadro "Os Outros", na página 14. Já sobre ameaças presentes na região, os sábios falam que, além do terreno traiçoeiro e animais selvagens, os principais desafios serão listados quando discutirem os trabalhos.

Informações a respeito de cada tarefa estão contidas nas cenas a seguir. Lembre-se que estas missões podem ser cumpridas em qualquer ordem. No meio delas, o grupo pode explorar a aldeia no porto de Santa Sicária. Ao se deslocar para qualquer uma das localidades indicadas pelos sábios, entre elas ou de volta a aldeia, peça para um jogador rolar 1d10 na **Tabela de Encontros Aleatórios**, na página 34, para ver o que os heróis encontram pelo caminho. Cada encontro é uma cena extra, separada.

Os Cinco Trabalhos

• Abater a aranha gigante do Ninho da Viúva.

• Destruir os mortos-vivos no Cemitério da Catedral Caída.

• Vencer os piratas na Enseada dos Enforcados.

• Pacificar os goblins do Moinho das Mágoas.

• Recuperar o cálice sagrado no Farol de Malóquio.

Cena 1

Boas-vindas ao cemitério

— Muito bem! Desejam saber quais são os trabalhos? — diz Odoardo — Em primeiro lugar não desejamos que os mortos daqui continuem a ter um pós vida de tormento. Vão até o subterrâneo do

Os Outros

Há mais aventureiros na ilha, supostamente tentando cumprir as missões. Se os personagens estiverem no Bardo Lacustre, podem perguntar mais sobre eles para os sábios.

A Primeira Lança

"Um trio de mercenários vindos dos reinos conhecidos como Os Três Irmãos, ao leste. São países sempre em guerra um com o outro, governados por reis gananciosos. Acredito que estes soldados vieram de Vammira pois falavam como nativos de lá. Tinham a cabeça de um lobo em seus escudos, provavelmente o símbolo de alguma companhia em que lutaram. Havia um cavaleiro de aluguel, seu escudeiro e um pajem. Não deram sinais de serem gente honesta, a bem da verdade."

Guerreiros de Ghanor

"Um grupo de jovens. Vieram do reino de Ghanor. Havia dois rapazes, um forte e que falava alto, outro magrelo e usando robes, e duas moças, uma noviça com mantos de São Arnaldo e outra que tentou nos furtar. Os demais a repreenderam e depois disto partiram para explorar a ilha."

O Maligno

"Uma figura misteriosa que veio sozinha. Segundo alguns marujos começou sua jornada na Federação do Mercadores, mas não parecia falar como alguém de lá. Um caçador de recompensas muito confiante em suas próprias habilidades? Um demônio em forma de gente? Tinha um belo rosto, mas pudemos sentir que era matador! O povo daqui o apelidou de 'O Maligno'. Tomem cuidado com ele."

Os Gêmeos

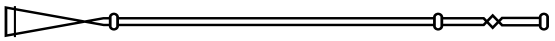
"Dois irmãos, idênticos um ao outro. Vieram das terras geladas do reino de Artus. Vestiam peles de animais e lutavam com machados. Seus corpos musculosos eram impressionantes, mas não pareciam muito espertos..."

Sir Zendgraff

"Conhecemos um bravo guerreiro de armadura branca, vindo do reino de Sammelen, a Capital do Mundo e Terra do Santo Vivo! Estava montado em um garboso corcel com uma crina de fogo, mas ela não queimava seu cavaleiro. O campeão era seguido por um escudeiro vestido de preto, sempre lamentando sobre ainda estarem vivos . Este deviar ser nativo de Kottar."

Veja mais detalhes sobre estes "grupos rivais" nas cenas em que eles aparecem, e suas descrições e fichas a partir da página 29.

Cemitério da Catedral Caída e tragam descanso às vítimas do terremoto. Uma vez que os crânios desses mortos vivos sejam esmagados, as almas deixarão os cadáveres e finalmente terão paz. Poderemos usar o solo santo outra vez para dar o descanso que os falecidos merecem, em vez de atirá-los ao rio...



Esta cena começa quando os jogadores chegam ao Cemitério da Catedral Caída. Ele fica no topo de uma colina, ao lado dos escombros da antiga catedral, e é um lugar lúgubre e desolado, repleto de lápides amontoadas. Em meio a ele há uma escadaria que leva aos subterrâneos. A maior parte das passagens estão bloqueadas por entulho e só há realmente um caminho a ser seguido, em meio a escuridão completa. O túnel conduz a uma capela subterrânea onde há vários ossários e sete vitrais.

Vagando de um lado para outro neste espaço confinado há sete pequenos esqueletos — os filhos e filhas de Ymfrit Barba Queimada, que morreram enquanto rezavam no subterrâneo. Não conseguiram deixar para trás a Catedral, orgulho de sua família, agora destruída. Os esqueletos murmuram um cântico enquanto vagam: *"Mecham enompelo! Mecham enompelo!"*. Quem passar em um teste de Intuição ou Religião (CD 20) compreende que os sons estão embaralhados — são um anagrama que os jogadores devem decifrar e cuja resposta é *"Chamem pelo nome"*. Os esqueletinhos só atacam se forem atacados.

Os vitrais da capela representam cada anão com sua aparência ainda em vida. Personagens anões, ou que passem em um teste de Conhecimento (CD 20), sabem que muitos deste povo valorizam suas barbas, recebendo alcunhas baseadas nelas e as considerando seu "nome". Cada vitral tem pistas quanto a alcunha de cada esqueleto. Se algum personagem a pronunciar, a imagem do vitral some, o respectivo esqueleto se dissolve em pó de osso e a alma dele é libertada. Errar o nome de um anão faz com que energias sombrias drenem a vida do personagem, causando 1d4 pontos de dano de trevas.

Há sete vitrais, correspondentes a cada descendente de Ymfrit.

1. Uma anã com barba muito longa, desgrenhada e repleta de resíduos como galhos, folhas, ninhos de passarinho, etc… (R: Barba Suja)

2. Um anão bastante jovem, usando uma barba longuíssima, digna de um ancião (R: Barba Falsa — a barba é postiça!)

3. Um anão orgulhoso de barba bem cuidada e aparada (R: Barba de Respeito)

4. Uma anã com barba ruiva (R: Barba de Fogo)

5. Um anão com uma barbicha bem incipiente que se resume a alguns fios (R: Barba Rala)

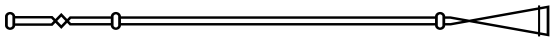
6. Uma anã coçando sua barba grisalha deixando cair quantidades absurdas de caspa (R: Barba de Neve)

7. Um anão sem barba, apenas um bigodão (R: Bigode)

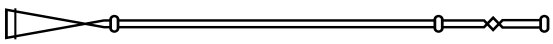
No fundo da capela há um portão feito de arcanium, mas a chave que o abria há muito se perdeu e é impossível abri-lo. Ainda assim (para aqueles que não têm escrúpulos em profanar um templo!) lascas do material podem ser retiradas passando em um teste de Ofício (armeiro) contra CD 20. As lascas são insuficientes para serem usadas em equipamentos, mas ainda assim valiosas: o equivalente a 300 PP.

Antes de deixar o local, se o grupo libertou os esqueletos, nota que há um oitavo esqueleto, todo desmontado. Este anão não aparecia nos vitrais e seu crânio foi trespassado por um virote pesado. Há manchas de sangue negro próximas a ele. Observar a cena com cuidado é o suficiente para descobrir que, aparentemente, outro aventureiro esteve aqui, emboscou um esqueleto, mas foi cercado pelos demais e decidiu recuar.

Quando retornam ao Bardo Lacustre após terem completado a missão, os personagens são agradecidos por Odoardo, que fica bastante satisfeito, e recebem parte da recompensa: 1.000 PP, para serem divididos entre o grupo. Se perguntarem ao sábio ferreiro porque ele nunca conseguiu decifrar os anagramas ele parece surpreso:

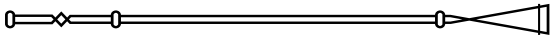


— Ahhh, então é ISTO que os esqueletos diziam! Eu juro que nunca consegui entender. Meu ouvido ficou meio ruim depois de décadas batendo o martelo na bigorna...



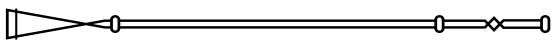
Cena 2

Caverna de monstro



A elfa Cerles fala ao grupo. Seus olhos fitam o chão, entristecidos.

— A aura do porto não protege camponesas e pescadores de predadores. Há um monstro ancestral, uma aranha gigante que vive nesta ilha e tece sua teia pelas principais trilhas através dos campos alagadiços. Já perdemos muitas pessoas boas para ela, inclusive crianças. Me dói dizer isto, mas é uma questão de sobrevivência... Este é o segundo trabalho: viagem até o Ninho da Viúva, adentrem a caverna onde ela reside... e dêem cabo da velha matadora de uma vez por todas.



A cena começa quando os jogadores chegam ao Ninho da Viúva. O local é uma caverna composta por um único túnel que desemboca em um fosso onde fica o ninho da aranha gigante. Além de ter baixa luminosidade, emana uma aura negativa por causa das muitas criaturas que encontraram suas mortes aqui. É preciso passar em um teste de Vontade (CD 20) para não ficar abalado após chegar.

O interior do túnel é coberto por teias grudentas, com restos de insetos, morcegos e até mesmo aves de rapina. Uma criatura que se desloque no túnel fica enredada (Reflexos CD 18 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5).

É possível atear fogo à teia, para iniciar um incêndio e desentocar a Viúva, fazendo a aranha abandonar seu ninho e atacar os personagens fora da caverna. Embora esta seja uma estratégia válida, passar em um teste de Adestramento ou Guerra (CD 20) revela que acarreta um risco: se sentindo acuada, a criatura lutará com todas as suas forças (recebe +5 em testes de ataques e rolagens de dano).

O fosso onde fica a aranha é completamente coberto por teia. Destruir o espaço onde está um personagem irá lançá-lo em uma queda que causa 3d6 pontos de dano de impacto (Acrobacia pode ser usada para reduzir o dano).

Se os heróis matarem o monstro, podem revistar o ninho com calma. Fazendo isso, encontram quatro cadáveres recentes e semidevorados. Este parece ser o grupo dos "Guerreiros de Ghanor" (veja o quadro "Os Outros"). Cada corpo contém equipamentos e algumas peças de prata.

• **Soldado.** 18 PP, brunea, escudo torre, espada curta.

• **Mago.** 14 PP, bordão, grimório (ensina as magias *Tranca Arcana*, *Transmutar Objetos* e *Visão Mística* para magos da tradição erudita)

• **Clériga.** 16 PP, brunea, martelo de batalha, símbolo sagrado de São Arnaldo.

• **Ladina.** 22 PP, adaga x2, couro batido, ferramentas de ladrão.

Ao voltarem ao Bardo Lacustre, a druida Cerles parabeniza os aventureiros. E entrega o pagamento de 1.000 PP pela realização do trabalho para ser repartido entre o grupo.

— Audazes, vocês fizeram o que era preciso! Abater uma criatura centenária como a Viúva é uma lástima, mas é a lei da natureza. Só a cooperação dos mais fracos pode garantir a sobrevivência perante o mais forte. Vocês provaram ser os mais fortes desta vez.

Cena 3

Dublê de bandido

Teddeon III, o mago humano, fala com voz grave, suas grossas sobrancelhas franzidas:

— Mercenários, escutem-me atentamente! A paz da ilha tem sido ameaçada pela presença de piratas que não tiveram escrúpulos em raptar os nossos clérigos, muito menos em nos extorquir por todos estes anos. Hoje, são liderados pelo astuto Capitão Vananghar. Ele e sua tripulação se escondem atrás da aura de paz mágica que protege o porto, usando-a para se manterem seguros. Eis o terceiro trabalho: expulsar o malfeitor da ilha. Eu conheço uma enseada onde vocês podem abordar seu navio enquanto ainda navega para atracar, longe da proteção miraculosa. Mostrem a Vananghar qual é o preço por seus crimes.

A cena começa quando os jogadores chegam à Enseada dos Enforcados. Um pequeno recôncavo na rocha composto por dois promontórios. No topo do mais baixo deles, cresce uma castanheira meio torta, bem à beirada do precipício.

Pendurados na árvore há os os esqueletos de bandidos que encontraram seu fim faz já alguns anos, quando uma turba de camponesas se cansou de seus abusos, os apanhou numa emboscada fora do porto e os enforcou. Esta é uma história conhecida pelos ilhéus, que se referem ao lugar como mal-assombrado. Personagens que passem em um teste de Conhecimento ou Religião (CD 15) podem ter ouvido falar desse causo na aldeia portuária. Os cadáveres, porém, são normais, não mortos-vivos. Com um teste de Investigação (CD 15) é possível sondar as proximidades do tronco da árvore para encontrar 1d4 valerianas crescendo (ALdG, p. 119).

Os promontórios oferecem ampla visão. Ficam na rota que embarcações usam para chegar ao cais. Identificar a *Serpente do Sumidouro* quando ela se aproxima não é difícil: mesmo se os personagens já não tivessem visto o navio, a vela negra com o desenho de uma serpente branca não deixa dúvidas!

Passar em um teste de Investigação ou Ofício (marinheiro) com CD 20 revela o momento aproximado em que os marujos estão retornando de algum saque ao longo do rio. Em caso de falha, será preciso encarar uma espera entediante: peça para um jogador rolar 1d6. Com um resultado 6, o navio aparece. Do contrário, algumas horas se passam e é preciso rolar novamente. Para cada tempo de espera, é preciso fazer um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, o personagem fica entediado (em termos de regras, fica *esmorecido* até o fim da cena).

Uma vez avistado o navio, há algumas maneiras de abordá-lo. A primeira é encarar um salto de 15 metros e 10d6 pontos de dano de impacto! Uma alternativa (um pouco) mais prudente é passar em um teste de Destreza (CD 10) para amarrar duas cordas, se agarrar nelas e balançar por elas aterrisando no convés do navio com Acrobacia ou Atletismo (CD 20). Se passar, o personagem cai no convés de pé, surpreendendo os piratas. Se falhar, cai no meio do caminho, sofrendo 5d6 pontos de dano. Se um personagem realizar esta loucura sem se esborrachar, recebe 1d4 PM temporários por sua ousadia. Um personagem com a magia *Queda Suave* pode conjurá-la para descer lá de cima, mas não surpreende os piratas e não recebe os pontos de mana pela ousadia.

Por fim, é possível descer uma trilha na rocha até as águas, e então nadar até o costado do navio e escalá-lo. Isso tudo exige um teste de Atletismo (CD 20). Se passar, o personagem chega ao navio; se falhar, pode tentar de novo. No final da rodada, o personagem precisa fazer um teste de Furtividade (CD 15). Se passar, não é visto pelos piratas — se tiver subido no navio, pode surpreendê-los; caso contrário, pode tentar de novo. Se falhar, é visto pelos piratas e atacado, independentemente de estar no convés ou ainda na água!

— Ora, ora, ora... — sorri o Capitão Vananghar — Vejam quem está aqui buscando vingança! Nossos queridos passageiros. Em mais de um sentido. Afinal, a vida passa rápido e logo a morte chega para todos... — Ele grita para a tripulação: — Não fiquem aí parados, paspalhos... MATEM-NOS!

Negociar com o capitão não irá funcionar. Ele tem um motivo muito bom para manter suas atividades e espalhar sua fama "piratesca" pelos rios de Ghanor. Além de razões que o obrigam a não se render (mais informações sobre isso adiante). Já sua tripulação de 5d4 piratas de rio (veja a página 31) é bem diferente: pode ser levada a um motim contra o capitão com um teste Diplomacia (CD 25) ou a se render com Intimidação (CD 25).

Se o grupo vencer o combate, pode prender os piratas, usando o próprio porão do navio como prisão, e então trazê-los até o porto para que fiquem à mercê da justiça ministrada pelos três sábios. De toda maneira, quando este trabalho é completado, o porto de Santa Sicária começa a esvaziar de sua indesejada população "flutuante" e os furtos cessam.

A cabine do Capitão Vananghar pode ser investigada. Além de chapéus, perucas, roupas de marujo e diversas indumentárias (equivalente a um estojo de disfarces) há no lugar um baú trancado. Ele é protegido por uma armadilha que causa 3d6 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 15 reduz à metade). Para notar o perigo, um jogador precisa declarar ativamente que está procurando por armadilhas e passar em um teste Percepção (CD 20). Desativar a armadilha exige um teste de Ladinagem (CD 20).

O baú contém uma chave e um pergaminho. Um teste de Misticismo (CD 20) revela uma aura mágica moderada no documento. Seu interior possui o título "Carta de Corso" e uma escrita em sangue com letras que se embaralham. Quem lê tem a cabeça tomada por vozes ouvidas apenas pelo personagem. Elas gritam:

"O Corsário de Sangue está morto. Você aceita jurar lealdade à coroa de Zibrene e assumir seu posto como o capitão da Serpente? Coloque a sua vida em minhas mãos e aceite o pacto."

O jogador deve decidir o que fazer na hora. Assinar o pacto com sangue torna-o um agente da coroa de Zibrene e um membro de sua aristocracia (o personagem recebe aristocrata como uma origem extra, recebendo seus benefícios e itens, que se materializam a sua frente). Mas uma maldição o obriga a servir no navio, jamais se distanciando muito de onde a *Serpente do Sumidouro* está ancorada (o mestre define o que é "muito"), e a obedecer todas as ordens diretas da família real zibrenesa. Se descumprir estas diretrizes perde todos seus PMs e só pode recuperá-los se perdoado pela monarquia do país. Assinar o pacto também o torna, tecnicamente, um espião e traidor da coroa de Ghanor, além de um agente estrangeiro nos demais reinos, caso seu segredo seja descoberto. Independente da decisão, o pergaminho queima ao final da cena e o personagem que estava lendo é envolto por labaredas azuis, sofrendo 1d12 pontos de dano de fogo não letal.

A chave pode ser usada para abrir uma passagem secreta no cais, onde são prisioneiros 1d3 clérigos de Santa Crysnia. Eles ficam gratos e retomam suas vidas na ilha. Cada um deles possui 3 PMs. Podem conjurar as magias *Abençoar Alimentos, Benção, Compreensão* e *Primor Atlético*, desde que os personagens os procurem pela manhã logo cedo, ou seus milagres já terão sido esgotados com outras pessoas. As magias duram até o fim da próxima cena (incluindo encontros aleatórios).

De volta ao *Bardo Lacustre*, o grupo recebe as 1.000 PP devidas pelo trabalho e os agradecimentos sinceros dos sábios.

— Estamos surpresos! Enfrentar o Capitão Vananghar era uma tarefa difícil, mas a cumpriram com coragem e determinação. Agora que ele foi derrubado, Santa Sicária pode começar a se recuperar do domínio dos piratas do rio. Nós agradecemos sua bravura.

Caso o grupo comente sobre ter descoberto que o capitão era um agente de Zibrene:

— Um espião da nobreza estrangeira... Curioso. Isso explica a presença dele aqui, estava monitorando as atividades do nosso reino. E esta ilha seria um ponto estratégico no caso de uma guerra. Infelizmente, sem provas concretas, nada podemos fazer. Ainda assim, a gratidão pela derrota de nosso inimigo é eterna.

Cena 4

Engrenagem da dor

Teddeon III, o Mago Humano, ergue seus braços:

— A tribo de goblins que habita o Moinho das Mágoas tem sido motivo de preocupação para as pessoas desta região. Eles roubam grãos das nossas plantações e mantêm prisioneiros submetidos a trabalhos exaustivos na estranha máquina que habitam. Este é o quarto trabalho: derrotá-los.

Cerles, a druida elfa, intervém com uma expressão de preocupação:

— Precisamos encontrar uma solução pacífica com eles. Talvez possamos chegar a um acordo. Precisamos apenas que um de vocês consiga falar goblin.

Odoardo, o anão ferreiro, sacode a cabeça, com uma expressão séria:

— Goblin não se fala... se mata!

Teddeon continua:

— Bem... Sua missão será fazer contato com os goblins e lidar com a situação da melhor forma que encontrarem. Queremos apenas que os ataques cessem e os prisioneiros sejam libertados.

A cena começa quando os jogadores chegam ao Moinho das Mágoas.

A estrutura de madeira do Moinho das Mágoas é uma visão impressionante no alto de uma colina. A moenda gira devagar, suas engrenagens pesadas rangendo com o esforço e emitindo um som enervante, que pode ser ouvido de longe. Os escravos ao redor da máquina trabalham sem parar alimentando o engenho, seus corpos cobertos de suor e cicatrizes, os olhos embotados de farinha de arroz e lágrimas. Dois musculosos bárbaros humanos estão presos junto aos demais. Eles trabalham incansavelmente, suas mãos poderosas empurrando as alavancas. Quatro sentinelas goblins armadas estão posicionadas ao redor do lugar, os olhos atentos a qualquer ameaça.

Os bárbaros são os irmãos artusianos Heronspíde e Didrik, capturados após subestimar o poderio dos goblins (veja o quadro "Os Outros" e a página 29). Se os personagens atacarem os goblins, os dois aproveitam e gritam *"É nossa chance!"*. Entram imediatamente em uma fúria incontrolável, atacando tanto os goblins quanto o grupo (quem estiver mais perto), lutando até cair. Na hipótese de sobreviverem ao embate, os irmãos estarão mais calmos e razoáveis ao acordar. Estarão dispostos a acatar as sugestões dos personagens, caso sejam vencidos. Se nenhum irmão morreu, podem até mesmo se tornar parceiros temporários (ambos do tipo fortão iniciante). Entretanto, se um dos dois encontrou seu fim, o outro tentará fugir na primeira oportunidade, voltando para vingá-lo em outra ocasião (veja a **Parte 3**, **Cena 1**).

É possível se aproximar das sentinelas goblins sem que elas percebam: um teste de Furtividade com certa facilidade, devido ao ruído (CD 15). Se todos os personagens passarem, os goblins começam o combate surpresos. No início da primeira rodada, peça para um jogador rolar 1d4. Este é o número de rodadas que mais quatro goblins demoram para chegar ao local e atacar os personagens. Se todas as sentinelas forem vencidas, a tribo goblin se rende, não querendo mais sangue derramado, e aceitará a imposição de condições.

Caso os personagens decidam fazer contato pacífico com os goblins, eles são recebidos com desconfiança e hostilidade. A tribo exige que entreguem todas as suas armas e pertences, enquanto levam o grupo para encontrar sua líder, Vovó Weiserbold.

A goblin idosa tem seu próprio lado da história. Ela conta aos personagens que seu povo descobriu a ilha antes dos anões (não há um consenso sobre quem está certo). Acabaram expulsos dos campos alagadiços cultiváveis e usaram sua engenhosidade para criar um moinho. Hoje ele serve como uma forma de punição para criminosos e invasores capturados em combate. Como não podem cultivar grãos, os goblins precisavam roubar de humanos para produzir biscoitos e pães em seus fornos, que comercializam com marujos mattorianos.

Weiserbold começa a cena com uma categoria de atitude inamistosa. É preciso que a atitude suba em uma categoria para que ela concorde em fazer algum acordo com os personagens. Eis algumas propostas com as quais tanto a vovó quanto os sábios podem concordar, caso isto seja feito:

• Fornecer sacos de farinha ao Porto de Santa Sicária em troca de grãos e outras mercadorias.

• Ir morar no porto e, com a ajuda dos locais, erguer outra estrutura semelhante ao moinho, mas movida pela água do rio ou pelo vento.

• Em troca de grãos, patrulhar a ilha e manter piratas e outras ameaças longe de suas trilhas.

Se Grundriss é um aliado, o hobgoblin propõe deixar que os deuses decidam quem está certo: ele lutará com o maior guerreiro dos goblins em um julgamento por combate. Um jogador deve rolar 1d20. Com um resultado 10 ou mais, o aliado do grupo vence. Caso contrário, Grun morre durante o combate e as negociações fracassam.

Ao voltar a taverna do porto, caso a situação tenha sido resolvida, os personagens recebem a justa recompensa de 1.000 PP. Cerles, a druida elfa, os agradece pelos esforços.

— Muito bem, mercenários! A tarefa foi concluída com sucesso. Santa Sicária está agora um passo mais perto de emergir do caos em que afundou. Continuem com a dedicação e coragem, e logo todos poderão desfrutar dos frutos do esforço de vocês.

Cena 5

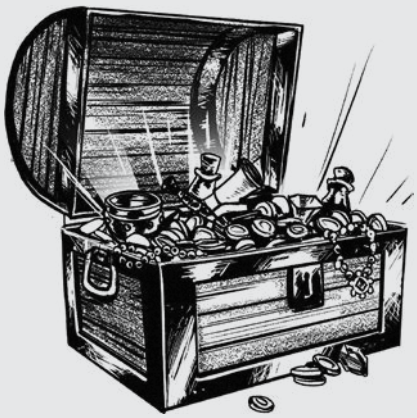
Sangue no cálice

Odoardo, o anão ferreiro, se aproxima de vocês com uma expressão séria. Ele observa cada um de vocês antes de começar a falar:

— Preciso de ajuda para uma missão crucial. Sou neto de Ymfrit Barba Queimada, a fundadora de Santa Sicária. Ela foi uma ferreira lendária que abandonou a forja de armas. Sua obra-prima foi o Cálice de Ymfrit, uma taça mágica feita de arcanium, com poderes curativos. Infelizmente, a relíquia foi roubada e precisamos recuperá-la, pois muitas pessoas precisam de seus milagres e não podem depender da benevolência de clérigos ou curandeiros. Os boatos dizem que o ciclope Malóquio roubou a taça. É um ex-pirata sanguinário, que agora vive aqui na ilha como pastor de cabras num farol abandonado. O quinto trabalho é ir até lá e recuperar o cálice.

Cálice de Ymfrit

Qualquer líquido colocado neste cálice é purificado, deixando de conter substâncias nocivas, tóxicas ou venenosas. Um personagem que beba do cálice cura 2d10 pontos de vida e recebe +5 no próximo teste de resistência contra uma doença. Esse efeito funciona apenas para o primeiro personagem que beber dele a cada dia. Além disso, beber dele pode deter o avanço de enfermidades e prolongar a vida de alguém em idade avançada. Por fim, um domínio que possui o Cálice de Ymfrit torna-se imune ao evento aleatório peste. *Acessório médio.*



A cena começa quando os personagens chegam ao Farol de Malóquio (veja o mapa). Ao chegar lá, encontram um edifício antigo, construído com pedras irregulares e coberto por musgo. O ar ao redor é impregnado pelo fedor do excremento de animais.

Malóquio, o ciclope, está deitado do lado de fora do prédio, enrolado em peles, enquanto vigia com seu único olho um numeroso rebanho de cabras. Sua respiração é ofegante e suor escorre por seu rosto de pele lívida e enrugada. Ele parece doente. Um teste de Cura (CD 20) permite identificar os sintomas do mal conhecido como *acquafluxose*: uma praga incurável e letal que acomete aqueles que ficaram tempo demais mergulhados em água fria. Durante a manhã e à tarde, o ciclope mantém suas cabras do lado de fora do farol. De noite, ou em caso de perigo, ele fecha a entrada da construção com um pedra enorme que só pode ser movida por alguém de força prodigiosa (Atletismo CD 25).

O lado de dentro do farol é coberto de esterco de cabra. Personagens que entrem nele precisam passar em um teste de Fortitude (CD 10) ou ficam enjoados pelo resto da cena. Toda a área é escorregadia, exigindo testes de Acrobacia (CD 10) para equilíbrio.

No topo do prédio há uma coleção de oito cálices dispostos ritualisticamente dentro da antiga pira do farol. Cada um é feito de um material: bronze, cobre, ferro, prata, platina, ouro cravejado com diamantes, marfim e madeira. Todos estão cheios de leite de cabra envenenado (um personagem que o beba perde 4d6 pontos de vida). O *Cálice de Ymfrit* é o de "platina" (na verdade, arcanium). É feito de metal valioso, mas não possui joias: a obra-prima de uma ferreira orgulhosa, mas pragmática. Uma magia faz com que apenas um cálice possa ser removido por vez. Apanhar o cálice errado ativa um alarme mágico: *toda*s as cabras começam a berrar! Se isto acontecer, Malóquio fecha a entrada do farol e espera para atacar os personagens pela única saída possível: o teto.

Caso os personagens tentem conversar com o ciclope, eis algumas perguntas que podem fazer:

Olá, a gente queria...

Mais mercenários?! Já aviso que o último não teve sorte.

Algum outro aventureiro esteve aqui?

Vários. Viram meu tamanho e foram embora.

Quem é você?

Me chame de Malóquio! É um nome temido em todos os portos e aldeias desta terra. Eu sou um cíclope, mas os deuses invisíveis deram dois olhos a vocês para enxergarem. Então vocês podem ver isto claramente por si mesmos...

O que faz aqui?

Este lugar é minha morada agora. Passei muitos anos como um saqueador, acompanhando navios piratas, caminhando ao lado deles pelo leito rochoso do rio. Eu levava uma vida livre e desregrada, mas agora sou um pastor de cabras, buscando paz e tranquilidade no tempo de vida que me resta.

O que você tem?

Contraí um mal incurável devido ao tempo que passei nas águas gélidas. Sempre soube que elas seriam minha danação. Nós, os ciclopes, sabemos como vamos morrer. Dizem que nossos antepassados eram gigantes, mas deram um de seus olhos a um demônio em troca de ver o futuro. Foram enganados: o único futuro que vemos é como vamos morrer. Antes, eu era jovem e não me importava, mas agora, quando a morte se aproxima, sinto que não estou preparado. Felizmente, meu tesouro mantém a sombra da ceifadora afastada.

Está com o Cálice de Ymfrit?

Então, este é o motivo de sua visita! Vocês vieram roubar o meu butim? Bem, boa sorte em tentar levá-lo de mim. Eu já vi o futuro. Minha morte virá das águas e não de vermes como vocês!

Malóquio é um inimigo que não pode ser morto por meios convencionais (veja a página 31). Assim, a opção mais simples é roubar o *Cálice* e escapar: o ciclope está fraco demais para seguir os personagens pela ilha. De volta ao Bardo Lacustre, se completaram a missão, Odoardo entrega a recompensa de 1.000 PP e agradece a todos pessoalmente.

— O legado de minha ancestral está a salvo! Com ele, ninguém por aqui precisa voltar a morrer das pestes que vêm dos insetos dos pântanos e trazidas pelos ratos de navios.

Assim que o grupo realizar o último trabalho — e antes de receber sua última recompensa — todos sobem de nível. Eles vão precisar.

Parte 3: O Maligno

Cena 1

Vejam-me enlouquecer!

A **Parte 3** começa imediatamente após os personagens completarem o último trabalho e rumarem para o porto de Santa Sicária. Esta cena só acontece se um dos irmãos bárbaros Didrik ou Heronspíde tiver morrido — e o outro tiver conseguido fugir. Caso contrário, substitua-a por um encontro aleatório.

Vocês estão andando por uma clareira enlameada, cercados por árvores altas. Uma brisa fraca traz cheiro de água parada e mato. No meio dela, há um homem grande e musculoso. Tem cicatrizes, cabelos longos negros e olhos de quem está acostumado a matar. Segura uma machadinha brilhante na mão direita, e a sua respiração pode ser ouvida de longe. Está pronto para trazer vingança ao seu irmão morto. Com um grito, ele ataca.

Os jogadores enfrentam um dos gêmeos bárbaros (veja a ficha deles na página 29)!

Cena 2

Sons na ravina

Na viagem de volta ao porto vocês descobrem que alguns dos pontos de referência usados para se encontrar na ilha não estão onde deveriam estar. Após um momento de confusão, percebem que estão perdidos, andando em uma ravina que mais parece um labirinto. O silêncio do lugar é absoluto, mas começa a ser entrecortado por urros guturais e sons de tambores.

Embora ainda não saibam disso, os personagens foram levados até este lugar pelo Maligno (veja o quadro "Os Outros"), um caçador de recompensas metamorfo. O silêncio dos pássaros e outros animais na ravina é causado pela sua presença. Os sons, contudo, são de sua habilidade de ventriloquismo místico, que ele está utilizando para abalar o grupo. Se os jogadores desconfiarem que pode ser um truque, permita que façam um teste de Adestramento, Misticismo ou Intuição (CD 20) para descobrirem que algo está errado. Se não desconfiarem, ou se falharem nesse teste, precisam passar em um teste de Vontade (CD 25) ou ficam abalados até o fim da aventura.

Cena 3

Levantem-se

Vocês adentram cautelosamente outra área. De repente, percebem algo escorregadio sob seus pés, e o solo desaba, revelando um fosso. Enquanto se recompõem, três figuras surgem de trás de uma curva próxima: um cavaleiro mercenário trajando armadura em cima de seu cavalo, seu pajem e um escudeiro. Por um momento, ninguém se move. Os olhares surpresos dos mercenários e de vocês se cruzam, sugerindo que o outro lado não esperava o encontro. Mas o cavaleiro aparenta estar satisfeito com a situação e sorri debochado:

— Vejam só quem encontramos! A concorrência.

Se houver um caçador ou ladino no grupo, ele pode perceber o fosso a tempo com um teste de Percepção (CD 20). Caso contrário, todos os personagens precisam fazer um teste de Reflexos (CD 20). Quem falhar, desaba dentro do buraco de 3m de altura, sofrendo 2d6 pontos de dano de impacto e ficando caído.

O cavaleiro e seus servos são A Primeira Lança (veja o quadro "Os Outros") uma unidade de ex-soldados mercenários nativos do reino de Vammira, e outrora membros da infame Companhia do Lobo. Não especialmente acostumados a vida aventureiros, vagaram pela ilha, desistiram de realizar os trabalhos dos sábios e resolveram agir como bandoleiros e emboscar viajantes. Eles não esperavam pela presença súbita dos heróis na ravina, muito menos que o Maligno tivesse a mesma ideia que eles: usar o local para uma tocaia.

É fácil perceber sua surpresa com um teste de Intuição (CD 10). Uma tarefa mais difícil é convencê-los a não assaltar os personagens! Isto pode ser feito de algumas formas. Primeiramente, se hover um vammiriano ou soldado no grupo, ele pode fazer um teste de Guerra (CD 15) para tentar estabelecer laços de camaradagem com os mercenários. (*"Pera aí, vocês não são a Primeira Lança do XVIII destacamento que sobreviveu a um caldeirão de óleo fervente durante o Cerco de Montecrânio? São?! Mundo pequeno! Eu também estive lá…*)

Outra maneira é passar em um teste de Diplomacia (CD 20), que pode levar os veteranos a se unirem temporariamente como aliados do grupo (contam como capangas infantaria iniciante até o fim da aventura). Eles também podem ser "convencidos" com Intimidação (CD 20) que uma luta entre combatentes profissionais não vale a pena, e é melhor que cada um siga seu caminho em paz. Se as negociações falharem, nada resta fazer, a não ser enfrentar A Primeira Lança em combate (veja a página 32).

Caso o grupo já tenha esbarrado nos mercenários em um encontro aleatório, você pode desconsiderar a presença deles no local. Peça para os personagens apenas os testes referentes a armadilha. Neste caso, o Maligno terá colocado estacas no fosso, aumentando o dano para 2d6 de impacto mais 2d4+5 de perfuração (o dano das estacas não pode ser reduzido com Acrobacia).

Cena 4

Garganta cortada

Vocês estão descendo uma trilha inclinada por uma garganta rochosa, com algumas pequenas passagens laterais, quando ouvem um estrondo: uma pedra arredondada gigantesca está rolando na sua direção!

A pedra causa 4d6 pontos de dano de impacto em todos que atropelar. Os personagens podem evitar isso saltando para uma passagem lateral (Reflexos CD 20) ou segurando a pedra (Atletismo CD 30, vários personagens podem tentar usando a mecânica de ajuda; se conseguirem, todo o grupo é salvo).

Se o percurso da pedra não foi interrompido, escolha aleatoriamente um personagem que se esquivou da armadilha: ele se depara com uma cópia exata de si mesmo, bem na sua frente, enquanto ela segura um punhal. É o Maligno (veja a página 31)!

O personagem precisa fazer um teste de Reflexos (CD 25) para não ficar pasmo por uma rodada. Aconselhe o jogador a ir bem nos dados — se possuir alguma habilidade que ofereça bônus, a hora de usá-la é agora!

Se o personagem estiver pasmo, o duplo ataca, mirando a garganta do seu alvo com um punhal envenenado. Se o ataque reduzir o personagem a menos de 0 PV, o Maligno consegue matá-lo, esconder seu corpo, e tomar seu lugar. Caso contrário (ou se o personagem não ficou pasmo), o metamorfo desaparece após desferir o ataque, como se fosse uma miragem.

Há ainda outra possibilidade, caso o caminho da pedra não seja detido: se o grupo tiver parceiros, escolha um deles aleatoriamente *no lugar* dos personagens (como é bom ter amigos!). Aparentemente, não acontece nada, mas o Maligno consegue matar o parceiro escolhido e tomar seu lugar.

Cena 5

Emboscada

Como esta cena começa depende do que aconteceu anteriormente. Se algum jogador pedir, pode realizar um teste de Percepção ou Investigação (CD 20) para tentar encontrar o cadáver escondido pelo Maligno. Ou fazer um teste oposto de Intuição contra a Enganação da criatura (modificador de +16) para perceber seu ardil. Caso isso falhe, o Maligno se aproxima do "líder" do grupo (aquele de maior Carisma), enquanto viajam pela ilha e desfere um ataque furtivo. Se conseguir reduzi-lo a 0 PV ou menos, cada outro personagem precisa passar em um teste de Vontade (CD 20) ou fica abalado. Se já estava abalado, fica apavorado por 1d4 rodadas.

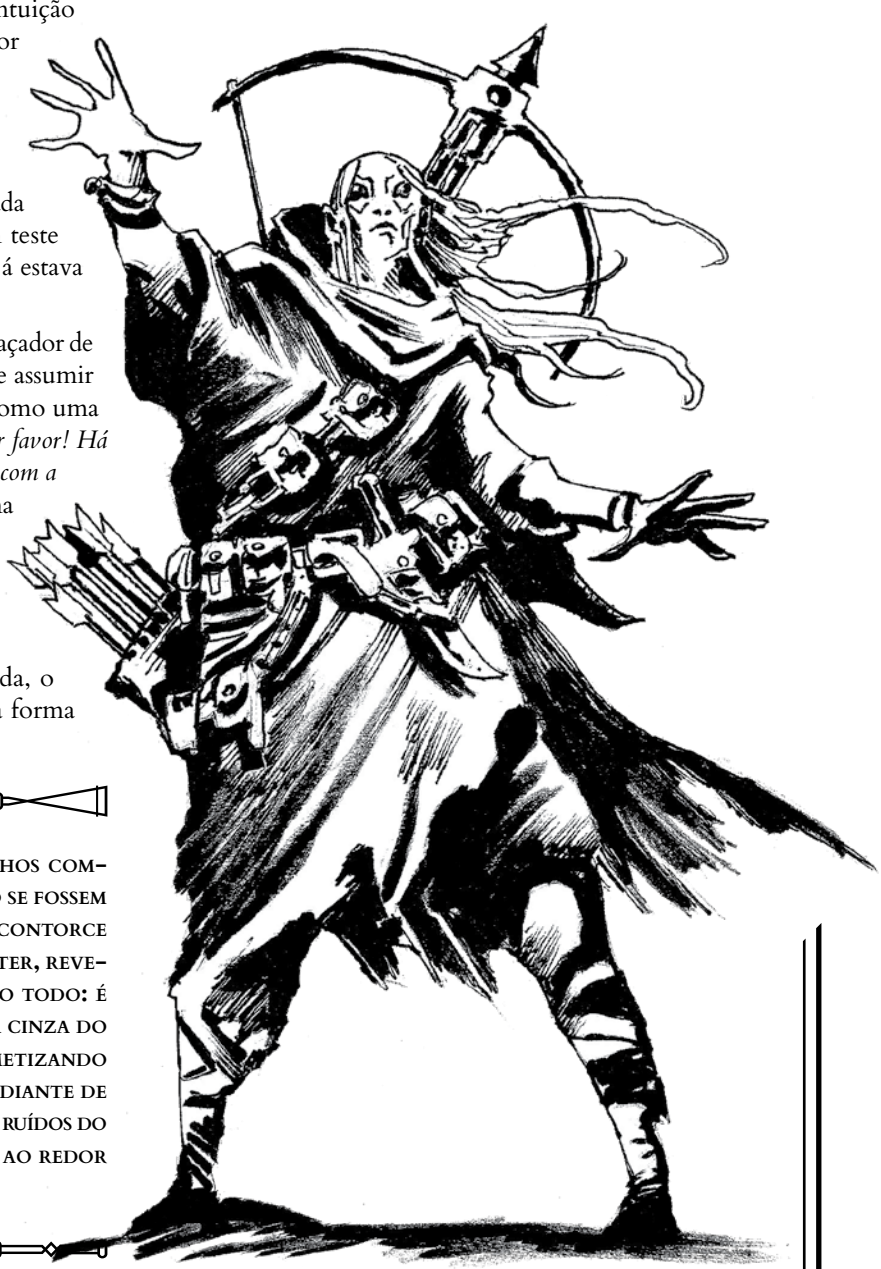
Caso o grupo tenha detido a pedra, o caçador de recompensas tenta outra tática. Em vez de assumir a forma de alguém do grupo, ele surge como uma donzela pedindo socorro: *"Me ajudem por favor! Há uma criatura no fundo desta ravina e ela está com a minha família!*". O Maligno tenta da mesma maneira se aproximar, enquanto chora, do personagem de maior Carisma. Todavia, quem tenta perceber o truque recebe +5 no teste de Intuição.

Quando a farsa é finalmente relevada, o metamorfo oferece um vislumbre de sua forma verdadeira, antes de atacar o grupo.

O rosto à frente de vocês tem olhos completamente tomados de negrume, como se fossem dois poços de piche. Uma boca que se contorce em grito e então a pele começa a derreter, revelando quem os estava caçando o tempo todo: é o Maligno! Um ser aberrante. A massa cinza do seu corpo rapidamente se modifica, mimetizando o ambiente onde está e desaparecendo diante de seus olhos. Mas ainda é possível ouvir os ruídos do caçador se movendo sorrateiramente ao redor de vocês, prestes a dar o bote...

É preciso passar em um teste de Vontade (CD 20) para não ter sua mente afetada pelo grito horrendo do Maligno e ficar alquebrado. Depois disto, o grupo precisa rolar sua Iniciativa e se preparar para enfrentar o último desafio desta aventura!

Se o inimigo vencer e todo o grupo for derrotado, escolha um personagem aleatoriamente. Ele acorda com 1 PV e se depara com todos seus outros companheiros mortos. Vá para o **Epílogo**, mas leia o final alternativo.



Epílogo

A aventura termina quando os personagens voltam à taverna após derrotar o Maligno e anunciam que completaram o último trabalho da lista.

Vocês regressam ao Bardo Lacustre. Uma multidão espera ansiosa, juntamente com os três sábios.

Cerles: Obrigado, heróis!

Odoardo: Têm a gratidão eterna de toda nossa ilha. Aqui está o resto da recompensa. E algo a mais.

Teddeon: Uma pequena lembrança... o nome dela é Quimera!

Os sábios entregam a vocês uma foice. O cabo foi pintado pela elfa com runas mágicas. A lâmina foi forjada pelo anão e, de acordo com ele mesmo, jamais perde o seu fio. A aura azulada que envolve a arma é um encantamento colocado pelo mago humano.

Cerles: Mas vocês não precisam partir! São gente capaz. Poderiam fazer a diferença aqui em Santa Sicária. Se desejarem ter um lugar junto ao nosso novo conselho, basta pedi-lo.

Odoardo: Acho que os dias de aventura findaram por estas bandas, mas podemos oferecer algo melhor a vocês.

Teddeon: Um lar.

Se os personagens aceitarem a oferta, entram para o conselho da ilha, tornando-se regentes de um domínio de nível 1 (veja a página 28). Caso Grundriss esteja presente, o hobgoblin também é chamado para se juntar aos demais sábios e a compor o conselho. Ele prontamente aceita a oferta, o que coloca um fim a sua carreira de aventureiro e ao seu tempo como parceiro dos personagens.

Por fim, "Quimera" é um *gadanho certeiro, rúnico e sentinela.* Ela pode ser usada sem penalidades por qualquer pessoa e magos da tradição rústica podem adotar a arma como fetiche. Além disso, também conta como um instrumento de Ofício (fazendeiro) magistral. Se os jogadores chegaram a um acordo pacífico com os goblins, Vovó Weiserebold estará na cena (tirando uma sonequinha) e a arma terá a melhoria *injeção alquímica*.

Final alternativo

Se o grupo foi aniquilado pelo Maligno, a cena é um pouco diferente.

Você regressa ao Bardo Lacustre. Uma multidão espera ansiosa, juntamente com os três sábios.

Cerles: Sentimos muito pela morte dos seus companheiros. Eles jamais serão esquecidos pela ilha.

Odoardo: Guardaremos e celebraremos a sua memória. Tem a minha palavra.

Teddeon: Você não precisa partir. Meu tempo nesta terra está perto do fim, e logo o Salão dos Sábios precisará de um terceiro membro. Se desejar ter um lugar em nosso conselho, basta pedir... E o terá.

Antes responder, você acompanha o povo em brinde aos seus companheiros caídos, tomando um gole farto de aguardente de um cálice. Se alguém olhasse para a superfície do líquido veria espelhado um rosto idêntico ao seu, mas com olhos completamente negros... e o sorriso de um vilão que venceu.

Apêndices

Santa Sicária

O Porto de Santa Sicária é o único lugar habitado da ilha nevoenta e pantanosa. Era uma cidade em ruínas, agora modificadas, remendadas e complementadas com barracos de madeira. A população nativa mal chega a de uma aldeia, mas dá a impressão de ser maior devido a toda sorte de bandidos que o porto recebe durante o ano. Essa população sazonal é chamada pelos ilhéus de *flutuantes*.

Se fosse visto de cima, o porto apresentaria três "andares". No primeiro nível, fica o cais. Ele é composto por um pier de tábuas de madeira e palafitas com salões onde os piratas se reúnem.

A "Meiuca" é o nome pelo qual os ilhéus chamam o segundo nível. Ele é composto por duas rampas estreitas esculpidas em meio à rocha, cercadas por diversos barracos de madeira, casas de barro e construções de pedras encaixadas. É onde habitam as famílias plebeias. No local em que as duas rampas se encontram, antes de chegar ao nível superior, fica a estátua da ferreira anã Ymfrit Barba Queimada, uma heroína folclórica.

A Praça da Beata ocupa o terceiro e último nível. Fica diante das ruínas da Catedral Caída. Neste patíbulo está localizada a Fonte da Santa que Chora, responsável pela mítica aura de paz que envolve o porto e pelo abastecimento de água. Há também o "O Bardo Lacustre", taverna frequentada pelos plebeus locais — e onde é possível encontrar os três sábios que governam a ilha.

O Cais

Formado por uma passarela de tábuas, aqui há várias casas construídas sobre as águas do rio, contendo salões onde os piratas descansam e se divertem — a assim chamada e mal-afamada população flutuante. Também costuma aparecer por aqui uma galé (um grande barco a remo) que pertence à tripulação responsável por manter o porto sob ocupação. Atualmente, o cais está sob domínio da *Serpente do Sumidouro,* comandada pelo astuto Capitão Vananghar. Dizem que em algum lugar oculto no cais há um galpão com clérigos de Santa Crysnia, que foram entorpecidos com produtos alquímicos e obrigados a usar seus milagres para ajudar os rufiões.

A "Meiuca"

Duas longas rampas esculpidas na pedra. Ao longo delas habitam as quatro famílias que constituem a população nativa da ilha. Suas casas são o que há de mais próximo a comércios ou serviços de hospedagem, e podem prover alguns destes serviços em troca de produtos e moedas.

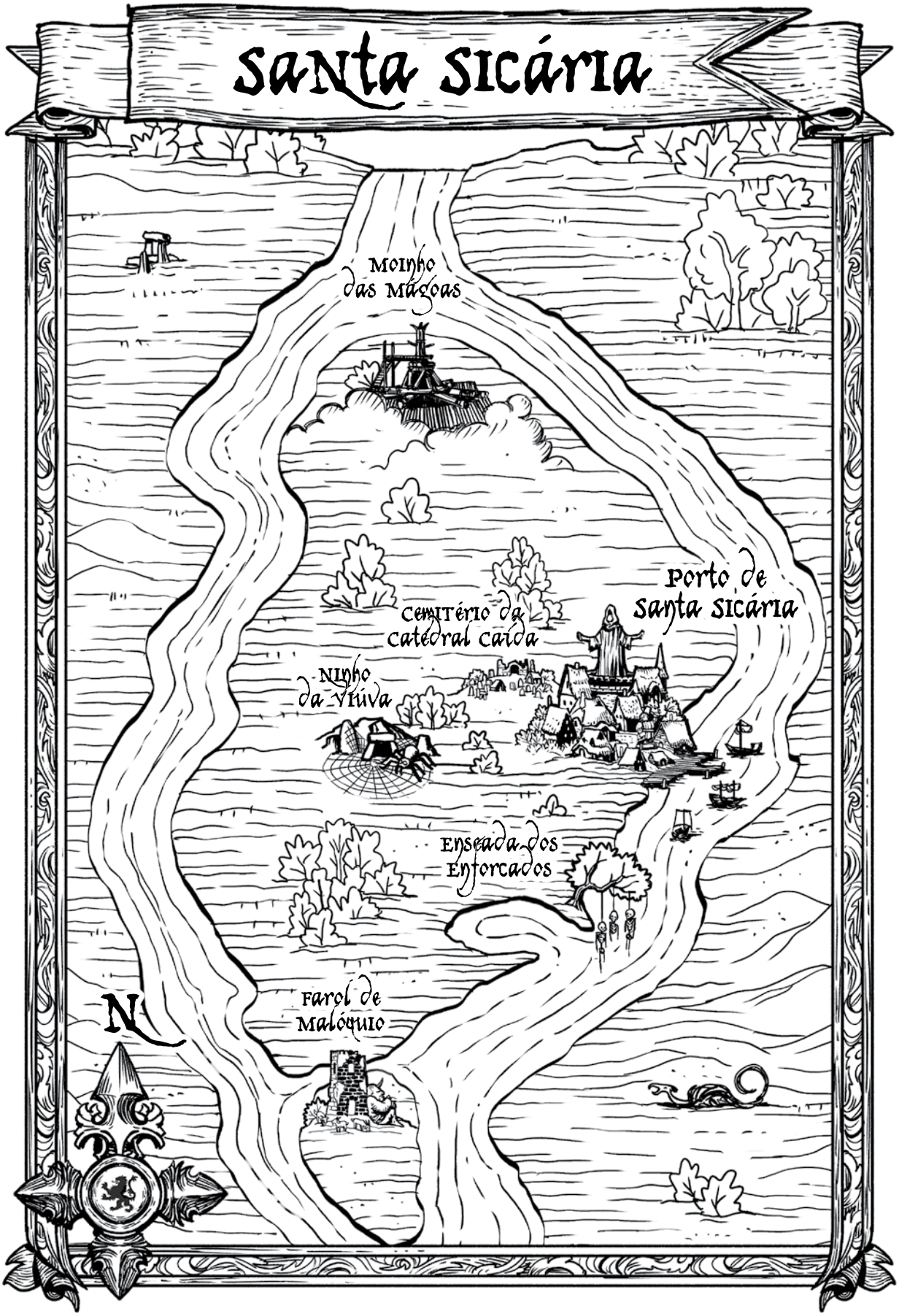
Barracas dos Brejeiro

Habitação da Família Brejeiro, a mais numerosa e de condições mais humildes na ilha. A maioria de seus integrantes veste farrapos enlameados costurados a partir de diversos retalhos de cores díspares. São feitos por Mãe Belba, uma costureira que é a chefe da família. A filharada e netos da matriarca trabalham capturando caranguejos nos arredores do cais.

São hospitaleiros e podem arranjar espaço para pessoas necessitadas passarem a noite sob um teto (equivalente a uma estalagem comum), desde que o pedido seja feito com educação (Diplomacia CD 15)! Apesar de pobres, são *muito* orgulhosos e recusam ofertas de dinheiro. A alfaiataria de Mãe Belba vende qualquer item de vestuário abaixo de 100 PP, mas ele demora 1d4+1 dias para ficar pronto.

Casa da Ceifa

Morada da família Da Ceifa. Esta é uma guilda matriarcal, composta principalmente por mulheres. Elas trabalham como ceifadoras em campos de arroz alagadiços e são responsáveis por alimentar boa parte da ilha. São quase sempre avistadas com lenços na cabeça e carregando as foices que usam para trabalhar. Rezam para São Arnaldo, o Defensor do Pobres (embora não sigam sua norma). A chefe da família é Fiera, uma mulher trintona, magérrima e cheia de deboche. Se alguém procurar as ceifadoras para fazer comércio, elas possuem 1d4 bandanas, 1d4 punhais, 1d6 foices e 1 gadanho para vender.


Santa Sicária
Moinho das Mágoas
Cemitério da catedral caída
Porto de Santa Sicária
Ninho da Viúva
Enseada dos Enforcados
Farol de Malóquio
N

Estátua de Ymfrit

Na junção entre as rampas, antes de subir a Praça da Beata, há uma estátua dedicada à heróina folclórica Ymfrit Barba Queimada: uma orgulhosa ferreira anã levantado seu martelo com uma das mãos. O lugar está cercado de velas velhas, 1d6 garrafas de aguardente feita a partir da fermentação de arroz, e 1d4 pratos de comida em diferentes estados de decomposição. Se algum personagem passar em um teste de Conhecimento (CD 10), pode ficar sabendo uma versão resumida da história de Ymfrit, contada na Introdução (veja a página 5).

Alguém pode ter a brilhante ideia de pegar a bebida ou comida deixada como oferenda. Se algum personagem for treinado em Religião, você pode informar que segundo as tradições este ato é um sacrilégio, e atrai má sorte. Na verdade, nenhuma maldição sobrenatural ocorre, mas há consequências bastante naturais para a ação. Consumir uma garrafa da bebida fornece +1 em testes baseados em Carisma durante uma cena, mas exige um teste de Fortitude (CD 15) para não sofrer –2 em testes baseados em Destreza e Sabedoria. Comer de um prato é só burrice: o personagem precisa passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou terá um belo piriri e ficará alquebrado na próxima cena. Por fim, se alguém que furtou as oferendas tirar 1 natural em um teste até o fim da aventura, precisa passar em um teste de Vontade (CD 20), ou se convence que foi "amaldiçoado" — recebe -2 em testes desta perícia até o fim da aventura!

Morada dos Irmãos Vacaria

Ao lado desta casa há uma espécie de cercado contendo alguns bois e vacas. Nela vivem três irmãos rancheiros e suas respectivas famílias, mas eles nunca são encontrados ao mesmo tempo. Quando dois estão trabalhando, conduzindo seu rebanho ou capturando bois selvagens no pântano, usando laços e boleadeiras, um deles permanece aqui, bebendo e tocando bandolim. São bastante amigáveis e têm coisas que gostariam de vender. Role 1d3 para saber qual deles os personagens encontram a cada sessão de jogo.

• Ecbert é o irmão caçula, um matreiro gentil e amigável. Mestre do laço, sonhava em ser marinheiro quando mais novo e sabe dar diversos tipos de nó. Possui 1d4 cordas para vender. Ele toca bandolim muito mal.

Fórmula Mágica da Paz

O porto e seus arredores são protegidos por um milagre que emana a partir da Fonte da Santa que Chora. Segundo relatos, no passado, este encantamento envolvia toda a ilha, mas hoje estende-se apenas à parte habitada.

Dentro do Porto de Santa Sicária não se consegue realizar qualquer ato de violência física, seja um ataque ou habilidade que fira um único alvo, múltiplos ou que afete uma área. Se um personagem insistir, pode tentar um teste de Vontade bastante difícil (CD 30). Se passar, consegue realizar o ato violento. Se falhar, não consegue, sofre 1d6 pontos de dano psíquico e só pode tentar novamente no próximo dia. Coisas que tenham uma ação indireta como armadilhas, venenos ou magias que afetem a mente (tal qual encantar pessoa, medo, sono, etc...) funcionam de maneira normal.

A aura pacificadora, infelizmente, também não impede furtos, que são muito comuns. Sempre que o grupo se desloca entre um lugar e outro dentro do porto, peça para realizarem testes de Percepção (CD 15). Se um ou mais personagens falharem, o que tiver o menor resultado perde 1d6 peças de prata ou um item de 1 espaço ou menos escolhido aleatoriamente. Este feito cessa se o Capitão Vananghar foi derrotado.

• Gillead é o irmão do meio, um homem pragmático e quieto. Tem uma atitude reservada e até meio desconfiada, mas não chega a ser grosseiro. Vende um pacote de testículos de boi defumados por 15 PP, que clama "recuperarem a energia vital" — e recuperam mesmo! São o equivalente a uma essência de mana, mas só ficam disponíveis uma vez para cada surgimento deste irmão.

• Philimero, o irmão mais velho, parece mais uma pedra. Está com uma cara emburrada e simplesmente ignora qualquer um que tenta cumprimentá-lo. Deixa o bandolim dos irmãos sempre encostado em um canto, pois odeia música! Se alguém tentar comprar o instrumento, o venderá apenas para poder se livrar do objeto. O bandolim é equivalente a uma lira graciosa, mas custa metade do preço.

Sobrado das Redes

Aqui habitam os Das Redes, uma família de pescadores composta principalmente por homens trajando longos gorros vermelhos na cabeça. Quando eles não estão no rio pescando em canoas e jangadas, descansam aqui usando suas redes de pesca como

se fossem de dormir. Seu patriarca é Ranulfo, um homem que supostamente teve sua perna direita devorada por um cardume de piranhas. O fato é discutível, uma vez que suas histórias tendem a ser exageradas… Se procurado para comércio, ele possui 1d4 adagas, 1d4 equipamentos de viagem, 1 arpão e 1 rede que deseja vender.

Praça da Beata

A parte superior da aldeia é o centro da vida pública, mas, diferente de outros lugares, não há um bazar ou comércio local, devido ao elevado número de furtos. No centro da praça fica a Fonte da Santa que Chora. É uma imagem de Santa Crysnia esculpida em mármore e coberta de musgo. Dos seus olhos brotam dois filetes d'água lembrando lágrimas. De manhã, sempre há uma pequena fila de pessoas por aqui, esperando para encher jarros e baldes. Esta é uma água mineral sulfúrica, um pouco fedida, mas de boa qualidade. A estátua é santificada e dela emana a aura de paz que envolve o porto (veja o quadro "Fórmula Mágica da Paz"). Se a estátua for destruída, a aura se encerra, mas por se tratar de uma relíquia, isso não é tarefa fácil! A estátua possui RD 20, 100 PV e recupera todos os seus pontos de vida a cada 1d4 rodadas!

A Catedral Caída

Um antigo templo construído em uma arquitetura única, usando um tipo especial de concreto. Bastante largo, mas não muito alto — afinal, foi erguido por anões! Hoje, depois de um grande terremoto que sacudiu o mundo, tudo que resta da catedral são ruínas e escombros. O que havia de valor aqui já foi levado há muito tempo.

Bardo Lacustre

A única taverna em léguas, ela é renomada pelo seu *péssimo* atendimento: só servem sopa de peixe. Mas ela é deliciosa! E todos sempre voltam por mais, apesar dos modos rudes de Mestre Atelbert, dono, cozinheiro e único atendente do lugar.

Próximo a sua entrada ela possui uma placa bonita com o nome do estabelecimento e o desenho de um menestrel melancólico, todo trajado em azul, usando um chapéu com um penacho branco e tocando lira a beira de um curso d'água. A grafia é levemente defeituosa, feita por alguém claramente não acostumado à escrita, tendo um espaço desnecessariamente grande entre o "Bar" e o "do". Há também uma segunda placa que a complementa com os dizeres "O Salão dos Sábios". Se alguém: chama atenção para o erro de escrita, questiona porque "lacustre" se estão num rio em vez de um lago, pergunta quem é "lacustre", chama o proprietário do lugar por esta palavra, aponta que não há um bardo trabalhando na taverna, fura a fila, ou simplesmente insiste em pedir qualquer outro prato que *não* seja sopa de peixe, Atelbert resmunga uma torrente de xingamentos e impropérios. Ele se recusa a atender o cliente até pelo menos um dia ter se passado.

A sopa é um simples cozido de peixe com verduras e custa 1PP. Mas apesar de ser um prato humilde, garante um descanso relaxante. Quem o consome, aumenta a sua recuperação de pontos de mana em +1 por nível em sua próxima noite de sono. Bônus de alimentação duram um dia e cada personagem só pode receber um bônus de alimentação por dia.

Na taverna também se reúnem os habitantes mais velhos de Santa Sicária. Ela serve informalmente como o que a ilha tem de mais próximo a um "conselho da cidade".

A Ilha de Santa Sicária como Domínio

A seguir estão as estatísticas de Santa Sicária como domínio, caso os personagens se tornem regentes da ilha.

Nome do Domínio. Ilha de Santa Sicária (embora os personagens possam querer mudar o nome de volta para Santa Crysnia...).

Nível. 1.

Terreno. Pântano, próximo a rio — na verdade, dentro de um! Assim, o nível máximo do domínio é 4.

Corte. Inexistente (o conselho anterior se reunia em uma mesa da taverna...).

Popularidade Inicial. Popular (os personagens recém libertaram os ilhéus do jugo dos piratas).

Fortificação. 5.

Tesouro. 0 LO (os sábios usaram todo o tesouro da ilha, 5.000 PP, para pagar os personagens).

Construções. Porto (fornece 1d6 LO por turno), Fonte da Santa que Chora (+5 de Fortificação).

Note que mesmo que os personagens tornem-se regentes, isso não deve significar que se aposentam de suas aventuras! Pelo contrário — como heróis que socorreram uma comunidade humilde, receberão ainda mais pedidos de ajuda...

NPCs & Criaturas

Este apêndice traz a ficha das criaturas e NPCs que podem enfrentar o grupo na aventura.

Agesandro — ND 1/2

Um jovem escudeiro de pele macilenta e completamente calvo, trajado em vestimentas negras.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +4
Defesa 17, **Fort** +1, **Ref** +6, **Von** +2
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Khanjar +7 (1d4+1, 18).

For 1, Des 2, Con 0, Int 1, Sab 1, Car 0

Perícias Ofício (artesão) +5.
Sangrar Como um Porco Uma criatura viva atingida por um ataque de khanjar feito por Agesandro fica sangrando. A condição de sangramento causada é cumulativa — uma criatura atingida duas vezes perde 2d6 PV por sangramento por rodada.
Equipamento Couro batido, khanjar. **Tesouro** Nenhum.

Capitão Vananghar — ND 2

Um marujo que costuma estar trajado de vermelho bem escuro, com barba e cabelos negros e longos.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +5, **Ref** +13, **Von** +4
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +13 (1d6+7, 18).
Pacto de Sangue O Capitão Vananghar não pode deixar uma cidade onde o *Serpente do Sumidouro* está ancorado, se render perante seus inimigos ou desobedecer ordens diretas de um membro da família real de Zibrene, ou fica *fraco* por um dia.
Talho Profundo Uma criatura atingida por um golpe de cimitarra do Capitão fica sangrando.

For 1, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 1, Car 4

Perícias Acrobacia +9, Atletismo +6.
Equipamento Cimitarra cruel. **Tesouro** Padrão.

Ceifadora de Arroz — ND 1/4

Mulheres que trabalham ceifando arroz nos campos alagadiços da ilha.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 13, **Fort** +1, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Gadanho +7 (2d4+3, x4).

For 1, Des 1, Con 1, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Furtividade +3.
Equipamento Bandana, gadanho. **Tesouro** Nenhum.

Didrik e Heronspíde — ND 1

Estes dois irmãos gêmeos de cabeleiras longas e escuras foram criados na tradição dos guerreiros bárbaros de Artus, o Reino Gelado. Seus músculos parecem esculpidos em mármore estão bem a mostra, pois eles odeiam usar roupas pesadas no calor insuportável dos "reinos do sul".

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4
Defesa 14, **Fort** +11, **Ref** +4, **Von** +1
Pontos da Vida 44
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Pancada +10 (1d4+10) ou arma improvisada (1d6+10).
Fúria Incontrolável (Movimento) Uma vez por cena, o bárbaro pode invocar uma fúria selvagem, tornando-se temível em combate. Recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas deve atacar o inimigo mais próximo (ou se mover na direção do inimigo mais próximo, se não puder atacar ninguém). A fúria só termina quando não houver mais criaturas em alcance médio ou menor que ele possa atacar ou se ele ficar inconsciente.

For 5, Des 1, Con 4, Int –1, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +10.
Equipamento Couro batido. **Tesouro** Nenhum.

Esqueletinhos — ND 1/2

Pequenos esqueletos de anões com barbas de diferentes cores, que assombram a Catedral Caída.

Morto-vivo Médio

Iniciativa –1, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 13, **Fort** +0, **Ref** –1, **Von** +12, redução de corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 6
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Martelo de batalha +10 (1d8+4).
Ponto Fraco O esqueletinho sofre –5 em testes de manobra, por causa de sua longa barba, e sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 23).

For 2, Des 1, Con 2, Int –1, Sab –1, Car –1

Tesouro Nenhum.

Flutuante ND 1/4

Malandros e vigaristas que espreitam o cais de Santa Sicária na esperança de furtar os desatentos.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Defesa 12, **Fort** +0, **Ref** +2, **Von** +0
Pontos de Vida 5
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Adaga +5 (1d4+2, 18).

For 0, Des 2, Con 0, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Enganação +5, Furtividade +9, Ladinagem +9.
Equipamento Adaga. **Tesouro** Nenhum.

Goblin Pantaneiro ND 1/4

Esses goblins não são exatamente selvagens, mas passam longe de levar uma vida pacífica.

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +2, **Ref** +2, **Von** –1
Pontos de Vida 4
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +7 (1d6+3, 19).
Mordiscar Quando acerta um ataque com sua espada curta e obtém um resultado par na rolagem de dano da arma, o goblin saqueador morde a vítima automaticamente, causando 1d4 pontos de dano adicional.

For 0, Des 3, con 1, Int –1, sab 0, car –2

Equipamento Espada curta. **Tesouro** Nenhum.

Grundriss ND 2

Um enorme hobgoblin com uma orelha semi-devorada, marcas de anéis ao longo do corpo todo e certo olhar que denota sabedoria e pragmatismo.

Humanoide (hobgoblin) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +7, imunidade a cansaço, redução de dano 2
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +14 (1d6+10).

For 3, Des 2, Con 2, Int 3, Sab 3, Car 0

Perícias Conhecimento +5, Nobreza +5, Misticismo +5, Ofício (ferreiro) +5, Religião +5.
Tesouro Nenhum.

O bárbaro Didrik

Irmãos Vaccaria ND 1

Três irmãos vaqueiros altos e fortes, que conduzem seus bois para pastar tocando berrantes.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4
Defesa 17, **Fort** +8, **Ref** +5, **Von** +3
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Lança +10 (1d6+8).
À Distância Boleadeira +9 (1d4+6).
Boleadeira Quando o vaqueiro acerta um ataque com sua boleadeira, o alvo precisa passar em um teste de Reflexos (CD 15) ou, além de sofrer o dano, fica caido.
Cavalo O vaqueiro possui um cavalo. Enquanto estiver montado, ele ocupa o espaço de uma criatura Grande e seu deslocamento se torna 12m (8q). Além disso, ele recebe +2 em rolagens de dano corpo a corpo e uma ação de movimento adicional a cada turno (apenas para se deslocar).

Ginete O vaqueiro passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não precisa gastar uma ação nem fazer um teste de Cavalgar para guiar sua montaria.

For 3, Des 2, Con 3, Int –1, Sab 1, Car 0

Perícias Adestramento +5, Cavalgar +7.
Equipamento Lança. **Tesouro** Nenhum.

Jiboia ND 1/2

Olha esta cobra porque ela não é mentira! E é bem grande.

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0
Pontos de Vida 14
Deslocamento 6m (4q), escalar 6m (4q), natação 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +9 (1d6+4).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se a jiboia acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +9).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, a jiboia causa 2d6+4 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando.

For 3, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +7.
Tesouro Nenhum.

Maligno, O ND 3

Humanoide (aberrante) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +7, **Ref** +14, **Von** +8, imunidade a veneno
Pontos de Vida 120
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Punhal +14 (2d4+4 mais veneno).
A Distância Besta pesada +16 (1d12+8 mais veneno, x3).
Camuflagem (Padrão) O Maligno fica invisível até o fim da cena (recebe camuflagem total, +10 em testes de Furtividade contra ouvir e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra ele). Se fizer uma ação hostil, se torna parcialmente visível (a camuflagem se torna parcial e o bônus em Furtividade se torna +5).
Emboscar O Maligno pode realizar uma ação padrão adicional em seu primeiro turno de combate.
Metamorfose (Padrão) O Maligno muda sua aparência e forma, incluindo equipamento, para qualquer outra criatura humanoide Média, e recebe +20 em Enganação para se disfarçar em sua nova forma.
Veneno Perda de 3d6 pontos de vida.
Ventriloquismo Místico (Padrão) O Maligno cria uma ilusão sonora, como um grito de socorro ou o uivo de um animal, em um ponto em alcance médio. A ilusão pode imitar qualquer som, em volume equivalente ao de uma pessoa falando, e dura até o fim da cena. Criaturas que interajam com este som podem fazer um teste de Vontade (CD 18) para perceber que se trata de uma ilusão.

For 1, Des 4, con 1, Int 0, sab 4, Car 1

Perícias Acrobacia +8, Atletismo +5, Furtividade +8, Sobrevivência +9.
Equipamento Armadura de couro, besta pesada, punhal, virotes x10. **Tesouro** Padrão.

Malóquio, o Ciclope ND 3

Um impressionante gigante com só olho, trajado como um pastor e usando como cajado um remo gigantesco. Sua pele está arroxeada e ele parece bastante doente.

Gigante Enorme

Iniciativa +3, **Percepção** +15, visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +0, **Ref** +10, **Von** +5
Pontos de Vida 45
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Bordão +16 (1d8+17).
Acquafluxose Malóquio é acometido por uma doença rara que debilita muito sua saúde (penalidades já incluidas na ficha). Além disso, sempre que não está em um combate, realizando alguma ação ou interagindo com alguma criatura, ela cai no sono após 1d6 rodadas. Enquanto dorme, sofre –10 em Percepção.
Imortal Malóquio ignora todo o dano que não seja relacionado a água, como dano de frio ou causado por afogamento (a critério do mestre, os jogadores podem encontrar outras formas de causar dano com água). Entretanto, Malóquio morre caso fique mais de um dia sem beber do Cálice de Ymfrit.
Olho do Ciclope Malóquio é imune a camuflagem, ilusões e invisibilidade.

For 8, Des 0, Con –4, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +12.
Equipamento Bordão aumentado. **Tesouro** Padrão.

Pirata de Rio ND 1/4

Saqueadores vindos de todos os cantos de Ghanor, que infestam os rios navegáveis.

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2
Defesa 14, **Fort** +1, **Ref** +2, **Von** +0
Pontos de Vida 7
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Cimitarra +6 (1d6+4, 18).

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +4.
Equipamento Cimitarra. **Tesouro** Metade.

Primeira Lança, A

Um grupo de empedernidos mercenários vammirianos composto por um cavaleiro mercenário chamado Gernon e seus dois servos, o escudeiro Dunn e o pajem Makenn.

Dunn — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 19, **Fort** +5, **Ref** +2, **Von** +1
Pontos de Vida 18
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança +7 (1d6+5).

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 0

Perícias Atletismo +4.
Equipamento Brunea, escudo pesado, lança. **Tesouro** Nenhum.

Makenn — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4
Defesa 15, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +2
Pontos de Vida 14
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +7 (1d6+6, 19).
À Distância Besta pesada +7 (1d12+6, 19).

For 1, Des 2, Con 1, Int 0, Sab 1, Car 0

Equipamento Couro batido, besta pesada, espada curta, virotes x20. **Tesouro** Nenhum.

Gernon — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 22, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +3, fortificação média (50% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo)
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+9, 19) ou lança montada +12 (1d8+9, x3).
Cavalo de Guerra Gernon possui um cavalo de guerra. Enquanto estiver montado, ele ocupa o espaço de uma criatura Grande e seu deslocamento se torna 12m (8q). Além disso, ele recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo e uma ação de movimento adicional a cada turno (apenas para se deslocar).
Ginete Gernon passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não precisa gastar uma ação nem fazer um teste de Cavalgar para guiar sua montaria

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 1

Equipamento Elmo pesado, escudo pesado, espada longa, lança montada, meia armadura. **Tesouro** Metade.

Rataria — ND 1

Uma infinidade de ratazanas famintas. Algumas delas estão mastigando orelhas e olhos humanos em suas bocas…

Animal Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4, faro, visão na penumbra
Defesa 14, **Fort** +7, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 30
Deslocamento 12m (8q), escalar 6m (4q)

Doença Uma criatura que sofra dano da rataria é exposta a doença infecção do esgoto (AldG, 226).
Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetem apenas uma criatura e não causem dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.
Grudar nas Costas Quando uma criatura sai do espaço da rataria, alguns ratos ficam presos em suas costas. A vítima continua sofrendo metade do dano da habilidade Enxame até gastar uma ação de movimento se livrando dos ratos.

For 1, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Sir Zendgraff — ND 2

Um cavaleiro de armadura branca e de idade já bastante avançada, mas que parece não ter perdido o vigor da juventude. Na verdade, parece que nem a morte conseguiu levá-lo!

Morto-Vivo Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5
Defesa 22, **Fort** +0, **Ref** +10, **Von** +6, imunidade a medo +5
Pontos de Vida 20
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +13 (1d8+12, 19) ou cabeçada +13 (1d4+6).
Apenas um Arranhão! Cada vez que *Sir* Zendgraf é reduzido a 0 PV, ele recupera todos os seus pontos de vida, mas perde um membro. *1º vez:* braço esquerdo (–2 em Defesa); *2º vez:* braço direito (perde o ataque de espada); *3º vez:* perna esquerda (fica lento); *4º vez:* perna direita (seu deslocamento muda para 1,5m). *5º vez:* resta apenas a cabeça e torna-se incapaz de realizar ações.

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car 3

Perícias Cavalgar +6, Guerra +4, Nobreza +4.
Equipamento Escudo pesado, espada longa, meia armadura. **Tesouro** Padrão.

Terrível Besta de Utteria, A — ND 3

Um coelho branco e fofinho com asas de morcego…

Espírito Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +8, **Ref** +15, **Von** +4
Pontos de Vida 66
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (1d12+14).
Fofura Extrema Uma criatura inteligente (Int –3 ou mais) que atacar a Besta deve fazer um teste de Vontade (CD 16). Se falhar, perderá sua ação. Esta habilidade só pode ser usada uma vez contra cada criatura a cada cena.
Mordedora Frenética (Livre) Uma vez por rodada, quando acerta uma criatura com sua mordida, a Besta pode voar até outra criatura em alcance curto e atacá-la com sua mordida.

For 5, Des 5, Con 3, Int –2, Sab 1, Car 5

Tesouro Dobro.

Velha Viúva — ND 2

Um gigantesco aracnídeo com séculos de idade.

Monstro Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +8, **Ref** +11, **Von** +3, imunidade a magia teia
Pontos de Vida 77
Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (2d6+8 mais veneno).
Teia (Padrão) A Viúva dispara teia em uma área de 6m de lado em alcance curto. Criaturas na área ficam enredadas (Reflexos CD 18 evita). Uma criatura enredada pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (cada espaço de 1,5m de teia tem 5 PV e RD 5). Fogo queima a teia em duas rodadas (e liberta as criaturas), mas causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a todas as criaturas nela. A aranha gigante também pode usar a teia para cobrir uma área quadrada com 6m de lado. Por sua semitransparência, a teia é difícil de ver (Percepção CD 20) até ser tarde demais. Uma criatura que entre na área fica enredada. A aranha gigante pode andar na própria teia sem se enredar e percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura nela.
Veneno Peçonha comum (perde 1d12 PV, Fortitude CD 18 evita).

For 5, Des 4, Con 1, Int –5, Sab 0, Car –4

Perícias Furtividade +9.
Tesouro 1d4 doses de peçonha comum (CD 17 para extrair).

Vovó Weiserbold — ND 1

Uma goblin diminuta e de idade venerável para os seus, com cabelos completamente brancos e dois olhinhos bastante astutos.

Humanoide (goblin) Pequeno

Iniciativa +3, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +5, **Von** +9
Pontos de Vida 26
Deslocamento 9m (6q), escalada 9m (6q)

Pontos de Mana 7
Corpo a Corpo Bordão +7 (1d6 mais 1d6 ácido).
Língua de Sapo, Pernas de Centopeia Uma criatura que falhe em um teste de resistência contra uma magia de Vovó Weiserbold fica enjoada por uma rodada.
Magias Vovó lança magias como uma maga de 1º nível (CD 16).
- *Explosão de Chamas (Padrão, 1 PM)* Projeta um leque de chamas que causa 2d6 pontos de dano de fogo às criaturas em um cone de 6m (Reflexos reduz à metade).
- *Perdição (Padrão, 1 PM)* Criaturas em alcance curto a escolha da goblin sofrem –1 em testes de ataque e rolagens de dano.
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto fica fatigada (Fortitude reduz para vulnerável).

For –1, Des 1, Con 1, Int 1, Sab 2, Car 0

Equipamento Andrajos, bordão. **Tesouro** Nenhum.

Zumbi de Remador — ND 1/4

Ele costumava remar no porão de um navio. Então tornou-se o jantar de alguns roedores… Mas, mesmo não tendo mais suas pernas, ainda assim se recusa a partir!

Morto-vivo Médio

Iniciativa –1, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +0, **Ref** –1, **Von** +2
Pontos de Vida 20
Deslocamento 3m (2q)

Corpo a Corpo Mordida +7 (1d6+6).
Fraqueza Zumbi O zumbi sofre o dobro de dano de acertos críticos ou de ataques feitos contra seu cérebro (Defesa 21).

For 3, Des –1, Con 2, Int —,Sab –1, Car –5

Tesouro Nenhum.

Encontros Aleatórios

Durante a **Parte 2**, sempre que os personagens se deslocam entre locais marcados no mapa de Santa Sicária, peça para um deles rolar 1d10, consulte a tabela ao lado e então a descrição da cena correspondente. Uma vez que um encontro específico tenha sido "desbloqueado" o grupo pode voltar ao lugar em que ele ocorreu mais tarde, sem necessidade de rolar o dado. Se um resultado que não puder acontecer novamente for rolado, mude-o para 1.

1. Estamos Sendo Observados!

Os personagens têm a sensação que alguma coisa os espreita furtivamente através da vegetação pantaneira que cobre a ilha. Mas não é apenas impressão! O grupo está sendo seguido pelo Maligno, um caçador de recompensas metamorfo.

Mecânica. Role 1d10 para ver com o que grupo se depara. Independentemente da visão, cada personagem precisa fazer um teste de Vontade (CD 15, +2 por vez que esse encontro se repetir). Se falhar, perde 1 PM, representando seu abalo emocional. Por mais que os personagens investiguem, não conseguem encontrar sinais do Maligno.

Idio	O grupo...
1	Vê arbustos se mexendo
2	Tem o vislumbre de um rosto pálido com olhos completamente negros
3	Nota pegadas de um animal quadrúpede que se transformam nas de um bípede
4	Percebe que pássaros param de cantar
5	Se assusta quando um galho se quebra e cai ao lado de um personagem
6	Vê uma ratazana com rosto de feições humanoides, que passa correndo e some
7	Tem a visão momentânea de uma estranha ave no céu
8	Nota sombras que se movem
9	Percebe algo se movendo na água
10	Tem um sentimento de aflição avassalador

Encontros Aleatórios

Idio	Encontro
1	Estamos sendo observados!
2	Sir Zendgraff
3	A dama do açude
4	A teia da Viúva
5	Ilhéus
6	A terrível besta de Utteria
7	Primeira Lança
8	Agesandro
9	Jibóia
10	Fyrphax

2. Sir Zendgraff

Um cavaleiro de armadura branca emerge de dentro de um fosso de areia movediça gritando *"Eu sou Sir Zendgraff, O Campeão de Sammelen, e não irei me render tão facilmente. Preparem-se para morrer!"*. Ele é um morto-vivo e foi assassinado por seu próprio escudeiro, mas ainda não percebeu que está morto. Seu rosto cadavérico é o de um homem bastante velho e está repleto de cicatrizes.

Mecânica. O grupo enfrenta o cavaleiro em combate (veja a página 32). Há duas maneiras de vencê-lo. Uma delas é desmembrar seu corpo, deixando apenas a cabeça! A outra é convencê-lo de que está morto. Isso exige passar em um teste estendido (CD 20, 5 sucessos necessários). Cada teste exige uma ação completa. Todos os personagens podem tentar, usando Diplomacia, Religião ou qualquer outra perícia que consigam justificar — mas, enquanto fazem isso, Sir Zendgraff estará atacando!

Caso o grupo desmembre Sir Zendgraff ou o convença que ele está morto, o cavaleiro para de lutar e, contrariado, diz: *"Lembro agora, aquele desgraçado do meu escudeiro me traiu! Está bem… Vamos declarar um empate?"*. Nesse ponto, se ele ainda não estiver desmembrado, sua cabeça rola para longe do corpo. Caso o grupo decida guardar a cabeça do velho cavaleiro, este "item" oferece os mesmos benefícios de um parceiro vigilante iniciante.

3. A Dama do Açude

Ao passar por uma pequena represa natural de águas borbulhantes, o grupo vê surgir lá de dentro

uma mulher de pele azulada e cabelos cor de musgo. Está coberta apenas por uma túnica e tem uma beleza hipnótica. Ela deixa as águas e anda até os heróis, enquanto carrega uma espada longa acima da cabeça com as duas mãos.

Mecânica. A dama se aproxima do personagem com o maior Carisma no grupo e diz: *"Estive esperando por ti... Guardando esta arma para a nobre alma destinada a unir todos os reinos de Ghanor!"*. Se alguém pedir, pode fazer um teste de Conhecimento (CD 15). Passar revela que a visão de mulheres vivendo em cursos d'água e entregando armas brancas para escolhidos não é rara nas lendas, embora seja uma maneira meio questionável de escolher um líder.

Mas isso não é tudo. Se alguém pedir por um teste de Misticismo, Religião ou Intuição (CD 20), poderá descobrir a verdade: a mulher é um demônio, se aproveitando de antigas crendices para enganar o personagem e fazê-lo cometer atrocidades em nome de um suposto "destino glorioso". Se o truque for revelado, a dama sorri, revela sua forma verdadeira com pele vermelha e cabelos dourados. *"Eu não necessariamente menti. Algumas profecias só precisam de um empurrão para serem autorrealizadas…"* e desaparece mergulhando nas águas do açude, que se tornam quentes e sulfurosas.

A arma é uma *espada longa mágica*, que fornece +3 em testes de ataque e rolagens de dano. No entanto, carrega uma maldição: uma vez desembainhada, não pode ser largada. Enquanto a estiver empunhando, se houver um ser vivo à vista, o personagem deve atacá-lo (se não houver nenhum em seu alcance, deve se aproximar do mais próximo). Interromper este efeito e embainhar a espada exige passar em um teste de Vontade (CD 20). O teste é uma ação livre, mas só pode ser feito uma vez por rodada. Um teste de Ofício (ferreiro) permite notar os benefícios da arma, mas não a maldição. A aura maligna na lâmina pode ser percebida com a magia *Visão Mística*.

4. A Teia da Viúva

Ouvindo mugidos de desespero, os personagens encontram uma vaca leiteira! O animal está preso nos fortes fios de uma teia de aranha gigante.

Mecânica. Se analisarem a teia, os personagens ficam sabendo sobre os efeitos mecânicos do interior do Ninho da Víuva (se ainda não estiveram lá). Salvar a vaca exige passar num teste estendido (CD 20, 3 sucessos necessários). Qualquer perícia que os personagens consigam justificar pode ser usada. Se o grupo falhar, a vaca morre de susto e estresse durante o salvamento. Se a vaca for salva, um personagem treinado em Adestramento ou Ofício (fazendeiro) pode ordenhá-la, recebendo um leite muito bom, equivalente a um bálsamo restaurador, que se mantém fresco por um dia. Se um personagem que não for treinado nessas perícias tentar fazer isso, levará um belo coice que causa 2d6 pontos de dano de impacto.

O grupo pode ficar com a vaca (ela pode ser ordenhada uma vez por dia) ou devolvê-la aos seus donos, os Irmãos Vaccaria. Nesse caso, eles se comprometem a ajudar os personagens quando eles pedirem (contam como parceiros fortões veteranos).

5. Ilhéus

Sempre que este encontro é rolado, os personagens se deparam com um grupo de habitantes da ilha. Há mais informações sobre alguns deles no apêndice sobre a aldeia de Santa Sicária. Este encontro nunca se esgota e, a cada vez que for rolado, possui um resultado diferente (veja abaixo).

Mecânica. Na primeira vez que este encontro for rolado, os personagens se deparam com os Irmãos Vaccaria à cavalo, levando seu gado para pastar (se sua casa ainda não foi visitada, role o dado para saber qual deles ficou descansando na cidade).

Na segunda vez, os personagens encontram 2d6 colhedoras de arroz da família Da Ceifa, armadas com foices. Elas são lideradas por uma moça cautelosa e desconfiada, de nome Belária. As camponesas não são hostis, mas reagem se forem ameaçadas.

Na terceira vez, esbarram com 1d4+1 goblins. Os humanoides prontamente atacam o grupo, a menos que os heróis tenham conseguido chegar a um acordo com sua tribo. Se o encontro sair uma quarta vez, a sequência recomeça.

6. A Terrível Besta de Utteria

Os aventureiros se deparam com uma gruta um tanto escondida. Se resolverem investigar, encontram um pedestal com a estátua de um pequeno coelho com asas de morcego.

Mecânica. Passar em um teste de Conhecimento (CD 20) revela que o monumento provavelmente foi erguido por antigos marujos vindos do reino de Utteria, conhecido por venerar seres féericos e a magia primordial da natureza. Um teste de Misticismo ou Religião (CD 20) permite entender que a estátua deve ser o guardião de um pequeno santuário natural. Adentrar o local e se aproximar da estátua faz com que a criatura se despetrifique e ataque (veja a página 33).

7. Primeira Lança

Os heróis se deparam com um tronco caído em meio a estrada. Antes que possam reagir, são cercados por um cavaleiro mercenário montado, que surge à frente deles, e por um pajem e um escudeiro, que surgem pelas costas. São a Primeira Lança, um bando de ex-mercenários da Companhia do Lobo, atualmente trabalhando como bandidos.

Mecânica. Se encontrados aqui, os mercenários não estão dispostos a negociar. A menos que os personagens se rendam e entreguem todos seus pertences, irão atacar! Veja a página 32 para as fichas deles. Todavia, um personagem treinado em Guerra pode fazer um teste dessa perícia contra CD 15 para convencê-los a desistir do assalto e seguir seu rumo, evocando um sentimento de camaradagem entre profissionais.

8. Agesandro

Sentado em uma pedra há um jovem pálido, completamente calvo e todo vestido de preto. Está choramingando em voz alta: *"Me perdoe Sir Zendrgraff! Mas eu precisava libertá-lo de sua longa maldição!"*

Mecânica. O sujeito chama-se Agesandro. Um teste de Conhecimento ou Religião (CD 15), permite identificá-lo claramente como um nativo de Kottar, um reino que venera a morte. Se os personagens o confrontam, este escudeiro confessa seu crime dramaticamente:

"Eu precisava libertar o velho de sua maldição! Uma vida de longos setenta invernos, lutas contra monstros e todo tipo de ameaça, e ninguém conseguiu lhe dar a benção final. Sei que a Morte não olhará com bons olhos a minha ação por ter invadido o domínio dela, mas ei de me redimir aos seus olhos buscando um fim glorioso em combate!"

Dizendo isto, o kottariano desembainha um punhal e ataca os personagens Ele luta até encontrar seu fim, ou ficar inconsciente. A cena é diferente se os personagens estão com o cavalo Fyrphax: o escudeiro olha para a montaria com carinho, pede desculpas por não ter conseguido encontrá-lo antes e o abençoado com a morte, mas está feliz que agora ele encontrou novos mestres para servir. Ainda assim, o kottariano ataca. Se o grupo estiver de posse da cabeça de Sir Zendgraff, no entanto, o cavaleiro simplesmente dá uma bronca em seu servo:

— Pelos cabelos sedosos de São Theodric! Achei que você tivesse deixado esss crenças pagãs para trás… Bem, fazer o que? Quem sou para dizer no que os outros devem ou não acreditar? Mas como pode ver eu ainda estou bem vivo! Ou quase isto… e você continua a me servir! Estes habilidosos aventureiros já se provaram capazes de terminar esta busca. Vamos Agesandro, leve-me de volta a Sammelen sem demora. Vamos seguir seu treinamento. Juro que ainda vou torná-lo um grande cavaleiro…"

— Ele ESTÁ VIVO! Sim, messstre. É para já.

O servo apanha a cabeça do cavaleiro e ambos partem.

9. Jibóia

Uma imensa serpente cai de uma árvore em cima dos personagens! É possivelmente a maior cobra que eles já viram em toda sua vida.

Mecânica. Todos os personagens precisam passar em um teste de Percepção ou Reflexos (CD 15), caso contrário sofrem 1d6 de dano de impacto. Depois, disto é rolar a Iniciativa (veja a página 31)!

10. Fyrphax

Um belíssimo corcel negro com uma crina de fogo está afundando em um fosso de areia movediça, enquanto relincha em desespero. Este era Fyrphax, a formidável montaria do cavaleiro *Sir* Zendgraff. Se a cabeça do sammeliano está com os personagens, ela prontamente comanda: "*Não fiquem aí parados. Ajudem o pobre animal!*".

Mecânica. Para salvar o animal antes que ele se afogue, o grupo precisa passar em um teste estendido de Atletismo (CD 20, 3 sucessos exigidos). Um teste de Adestramento (CD 20) pode ser feito para acalmar o cavalo e reduzir a dificuldade do teste estendido para 15.

Quem montar Fyrphax primeiro torna-se seu novo cavaleiro — e ele não aceita ser cavalgado por mais ninguém. Fazer isto exige passar em um teste de Cavalgar (CD 20). Falhar resulta em ser derrubado pelo cavalo e sofrer 1d6 pontos de dano de impacto pela queda. Fyrphax conta como um cavalo de guerra veterano que ignora penalidades por movimento difícil e pode caminhar em cima da água. Se cavalgado por um personagem de patamar campeão ou maior, seu deslocamento muda para voo 18m.

O corcel causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a quem quer que o monte, exceto se o personagem possuir a habilidade Código de Honra (ou estiver disposto a segui-la). Se em algum momento após ter adquirido a montaria o personagem quebrar o código, o cavalo parte no dia seguinte, desaparecendo para nunca mais voltar.

Memórias do Fim de Mundo

Amuletos fabricados pelo hobgoblin Grundriss para honrar façanhas que o grupo realizar durante sua jornada pela ilha. Para fabricá-los, ele precisa ter acompanhado os aventureiros. Os itens ocupam 1 espaço cada e seus efeitos são mundanos.

Anel das Sete Caveiras. Tem um relevo com os crânios barbados de anões. Relembra o justo descanso dado aos mortos da ilha. Sempre que rolar um 7 natural em um teste de Constituição para encerrar um sangramento, você estanca e acorda com 1 PV. *Pré-requisito:* solucionar o enigma dos vitrais.

Anel do Caolho. Argola de madeira revestida com marfim de um lado e filetes de bronze, cobre, ferro, prata, platina e ouro do lado de fora, onde há um olho humanoide vivo encravado como uma joia. Fornece +1 em Força e Sabedoria. *Pré-requisito:* matar Malóquio, o Ciclope, e sacrificar o próprio olho direito para a confecção do anel (impõe –2 em Iniciativa e Percepção, reduz alcance de efeitos à metade).

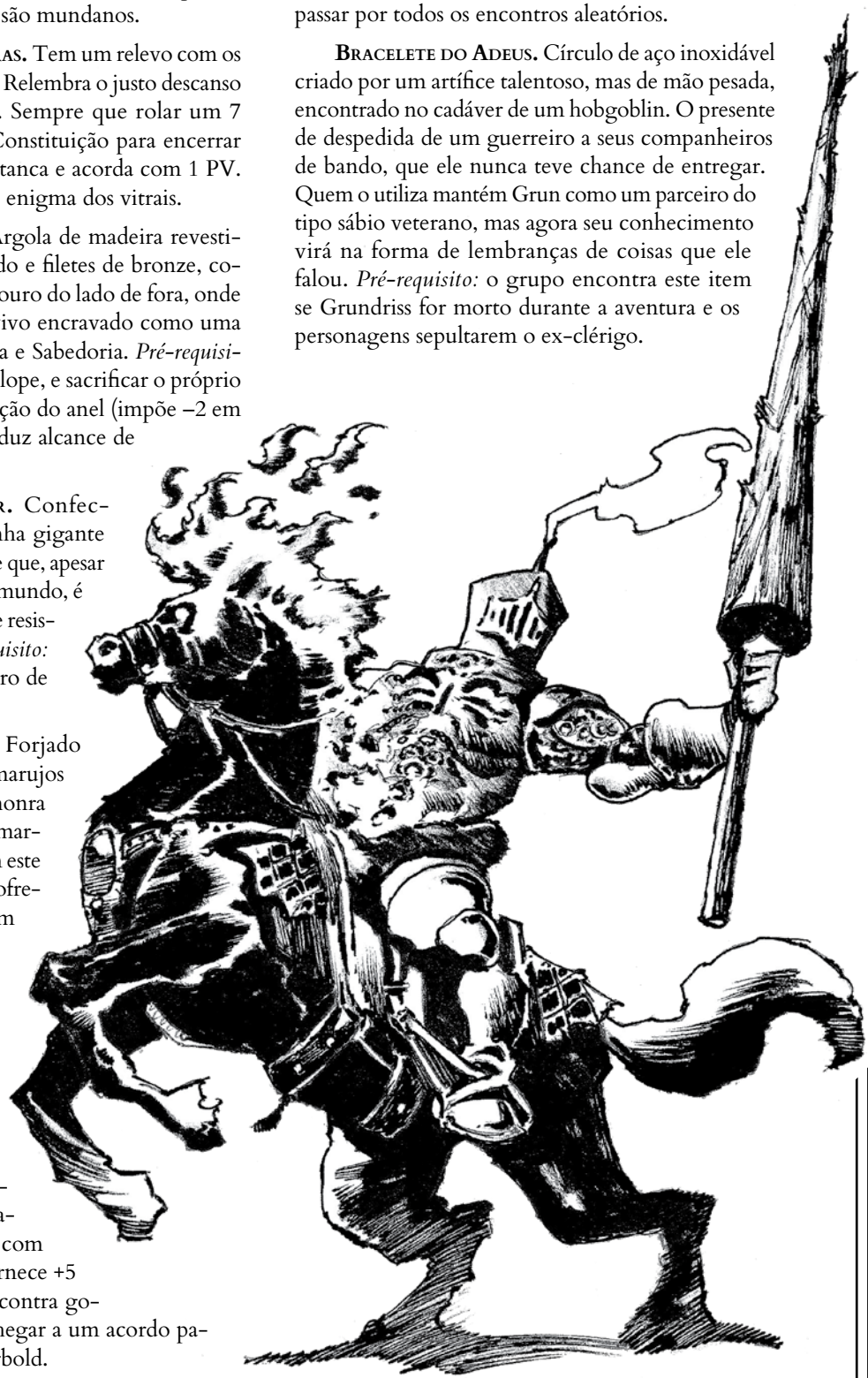
Anel do Matador. Confeccionado com teia de aranha gigante trançada. É um lembrete de que, apesar de existirem monstros no mundo, é possível vencê-los. Fornece resistência a medo +5. *Pré-requisito:* matar a Velha Viúva dentro de seu covil.

Anel do Respaldo. Forjado com sabres derretidos de marujos derrotados. Representa a honra entre aqueles que vivem à margem de tudo. Alguém com este anel não será morto nem sofrerá maus tratos caso caia em mãos de fora da lei. *Pré-requisito:* vencer o Capitão Vananghar, mas poupar a vida da tripulação.

Anel do Tratado. Um elo de corrente adornado com pequenas estacas de madeira que lembram alavancas. É o símbolo do Tratado do Moinho realizado com uma tribo goblinoide. Fornece +5 em testes de Diplomacia contra goblinoides. *Pré-requisito:* chegar a um acordo pacífico com a vovó Weiserbold.

Fivela do Pantaneiro. Pequena insígnia de metal cru para ser acoplada em um cinto. Tem a gravura do crânio de um minotauro que simboliza os caminhos labirínticos percorridos por toda Santa Sicária. Fornece +2 em Sobrevivência e +1,5m de deslocamento em terrenos naturais. *Pré-requisito:* passar por todos os encontros aleatórios.

Bracelete do Adeus. Círculo de aço inoxidável criado por um artífice talentoso, mas de mão pesada, encontrado no cadáver de um hobgoblin. O presente de despedida de um guerreiro a seus companheiros de bando, que ele nunca teve chance de entregar. Quem o utiliza mantém Grun como um parceiro do tipo sábio veterano, mas agora seu conhecimento virá na forma de lembranças de coisas que ele falou. *Pré-requisito:* o grupo encontra este item se Grundriss for morto durante a aventura e os personagens sepultarem o ex-clérigo.



Nível 4

Aventura 2

Em Pele de Lobo

Há algum tempo, uma história tem percorrido as tavernas e cortes de Sammelen, sobre uma fera que espalha o horror num pequeno baronato nas montanhas. Lendas como esta são comuns nos Reinos, mas a Fera de Gedevan tem ganhado destaque não apenas pela sanguinolência e brutalidade dos ataques, mas por surgir e desaparecer sem deixar vestígios, deixando para trás cenas horripilantes de morticínio. Vez ou outra pretensos heróis partem para o feudo a fim de resolver o problema… E nunca mais se ouve falar neles.

Em pele de lobo é uma aventura para personagens de 4º nível, que devem ir até um pequeno feudo ao sopé das montanhas para investigar uma série de ataques violentos, e tentar livrar os aterrorizados habitantes de um monstro terrível.

Ao longo da história, vão tropeçar em algumas intrigas políticas, descobrir que as coisas não são exatamente como imaginavam e enfrentar alguns dilemas morais.

Resumo da Aventura

Os personagens viajam a um feudo isolado em Sammelen para atender o pedido de socorro da regente, a baronesa Tessa, da casa Dilkar. Assim que chegam, são recebidos de forma inusitada: aldeões perseguem uma donzela para enforcá-la como bruxa, culpando-a pelo surgimento da Fera de Gedevan! Eles devem (ou não) lidar com a situação antes de rumar ao pequeno castelo local.

Lá, a baronesa sedia um banquete, para apresentar os heróis aos seus vassalos e outros nobres da região. Um desses, Barão Rugen de Merterien, deve incomodá-los com provocações sobre suas habilidades. O velho é um dos que duvidam que eles darão conta de resolver o problema do feudo. A cena pode acabar de muitas formas, incluindo com violência… Mas esperamos que os heróis não acabem se tornando os vilões da história!

Em seguida, os nobres sugerem alguns cursos de ação aos aventureiros, mas são eles que precisam decidir como caçar a Fera. Podem investigar os locais dos ataques, tentar rastrear o monstro, aguardar um próximo ataque… Dependendo do que fizerem (com alguns encontros interessantes no caminho), os personagens provavelmente vão se deparar com um bando de foras da lei sanguinários que parecem estar envolvidos na trama, e talvez já comecem a desconfiar que tudo começou com uma intriga política.

A busca chega ao ápice quando o grupo encontra um acampamento escondido e descobre uma tramoia que foi longe demais (veja o quadro "A Grande Verdade"). O cavaleiro Mordred, filho bastardo de um barão que deseja as terras de Gedevan, se juntou aos bandoleiros para forjar ataques de uma antiga lenda das montanhas. Porém, enlouqueceu, matou o antigo líder do bando e fugiu.

No clímax, os personagens encontram a Fera, nada menos que Mordred transformado, agora decidido a voltar e atacar Hereot. Conseguirão eles parar o monstro antes que ele devore todo o feudo?

Introdução

A trama se passa em um outono chuvoso e frio, em uma região rural aos pés das montanhas que formam a fronteira entre Sammelen e Vammira, a alguns dias de cavalgada do centro urbano mais próximo. Os personagens são aventureiros com alguma fama — já foram vitoriosos em pelo menos uma busca. Isso faz com que sua chegada traga esperança, após algumas decepções com aventureiros que nunca mais voltaram ou sequer tiveram coragem de aceitar a missão.

Você pode usar a aventura como parte de uma campanha (talvez como uma sequência de *Por algumas peças de prata*) ou como uma história isolada. Nesse caso, os jogadores criam personagens novos e "avançam" suas fichas ao 4º nível, escolhendo os poderes, equipamento e demais características apropriadas.

Veja mais informações sobre os principais NPCs desta aventura no **Apêndice**. Será importante se acostumar com seus históricos, maneirismos e personalidades para interpretá-los durante as cenas de interação social da história.

A Grande Verdade

Muitos anos antes de se tornar viúva, a jovem, recém-casada e infeliz baronesa Tessa tinha um caso com seu vizinho, Rugen Pertinax, Barão de Merterien. De fato, seu primogênito Mordred é um filho bastardo de Pertinax. Com o tempo, porém, Tessa foi se afeiçoando ao marido prometido e acabou dando um fim ao seu relacionamento extraconjugal. Há alguns anos, após o falecimento da esposa de Rugen Pertinax, ele tentou reatar com Tessa. Em uma fatídica festa em Hereot, tentou convencê-la a matar seu marido, o barão Darius. O homem os pegou no que parecia ser uma conspiração e, sem dar a Tessa a chance de se explicar, sacou a espada. Ele e Rugen lutaram, e Darius foi derrubado da sacada de sua torre, despencando para a morte no pátio do castelo. Horrorizada, Tessa mandou Rugen embora.

Os anos passaram e Rugen continuou tentando se reaproximar, mas Tessa jamais se casaria com o assassino do seu marido. Mal sabia ela que Rugen não queria o seu amor, mas sim suas terras. Tomar o baronato à força estava fora de questão, pois seria chamar a atenção belicosa de outros nobres. Rugen, agora conhecido como o Variegado, decidiu usar uma artimanha intrincada. O primeiro passo foi contar a Mordred, que se tornara um cavaleiro de Sammelen, a verdade sobre sua paternidade. Logo depois, Rugen lhe convenceu que, caso conseguisse a mão de Tessa em matrimônio, o assumiria como legítimo e ele herdaria não um, mas os dois baronatos. Porém, precisava de sua ajuda no esquema de desacreditar a baronesa.

Assim, Mordred recebeu o dever de secretamente juntar alguns facínoras e atacar as fazendas ao redor de Gedevan, fazendo parecer que bárbaros vammirianos estavam descendo as montanhas e se banqueteando de sangue sammelês. Para evitar parecer frágil frente à capital do reino, Innalya, a teimosa baronesa certamente cederia aos avanços de seu confiável vizinho...

Para esta missão criminosa, o cavaleiro se despojou de sua cota de armas e reuniu o bando de Sigfred, charmoso fora da lei que conheceu em uma cidade próxima. O sujeito tinha família e seguidores, e queria garantias para poder se aposentar. Mordred prometeu um lugar de prestígio como castelão de Merterien quando tudo acabasse – Rugen não sabia que seu filho planejava matá-lo assim que fosse reconhecido.

Além disso, sem que Rugen soubesse, Mordred fora longe demais na farsa: motivado pelas histórias de feiticeiros de Vammira, passou a usar a *pele de lobo*, um capuz mágico que lhe permitia agir como um verdadeiro monstro, e mandou trazer fumaça alquímica de Kottar (*garrafa da fumaça eterna*) e alguns chapéus de lobo para criar toda uma pantomima e *realmente* aterrorizar o baronato.

continua na página ao lado...

Os personagens podem se envolver nesta aventura de algumas formas. A mais simples é considerar que, após um Interlúdio (ALdG, p. 235), eles atenderam o chamado da baronesa de Gedevan e estão viajando por estradas lamacentas, chegando às terras onde a trama se passa. Nesse caso, pule para a **Cena 1**. Porém, alguns grupos gostam mais de inícios orgânicos, especialmente se a história for parte de uma campanha. Nesse caso, para dar uma boa continuidade, você pode começar mestrando uma cena introdutória.

Vocês estão em Sammelen, desfrutando de um merecido descanso após longas viagens, aproveitando a boa comida e a forte cerveja da taverna de um vilarejo pacato. A conversa segue tranquila junto ao crepitar do fogo, e várias ideias sobre o futuro foram jogadas à mesa.

Subitamente, vocês percebem uma comoção: um trovador errante subiu numa cadeira e está prestes a trazer notícias. Ele pigarreia, endireita o chapéu folgado com uma pena na cabeça e bate a poeira das calças, antes de dizer, em voz alta:

"Tremei, bom povo, pois o mal não descansa na selvagem fronteira leste de Sammelen. Há mais de um ano, o povo das terras altas entre vosso reino e a pequena Vammira sofre com os horrores incomparáveis da terrível... Fera de Gedevan!

"Trata-se de uma criatura vomitada pelo próprio inferno! Um demônio lupino de quatro patas e mandíbulas horrendas, que vem da escuridão para promover suas chacinas. Nada sobrevive à sua fúria! Resta apenas morte e destruição para contar a história, e sua identidade permanece misteriosa.

"Espadas valentes já foram erguidas e subiram os morros e florestas à caça da criatura! Porém, nenhuma delas voltou. O primeiro a nos deixar foi o próprio herdeiro das terras, Sir Mordred. Outros o seguiram... até mesmo Sir Fandral e sua prodigiosa Vanguarda Branca encontraram um fim na névoa. As montanhas choram sangue, e nossos camponeses colhem os grãos com medo.

A gentil baronesa daquelas terras, Lady Tessa da casa Dilkar, envia um apelo a todos os reinos. Promete não menos que mil moedas de ouro e outras recompensas mais a quem resolver este assombroso problema. Quem serão os bravos heróis que enfim nos livrarão da Fera de Gedevan?"

A promessa de um trabalho desafiador, com potencial de glórias e lucro deve ser o bastante para fazer o grupo partir em busca desta aventura. Se, no entanto, eles forem iguais aos personagens do *Nerdcast RPG* — ou seja, malandros que não fazem nada sem um bom ganho material e adoram passar a perna nos contratantes —, podem se mostrar peixes mais difíceis de fisgar. Nesse caso, você precisa de ganchos mais sólidos, que se liguem intimamente com o grupo. Talvez, além da recompensa oferecida pela cabeça da fera, algum NPC que o grupo valorize esteja diretamente envolvido na trama? Se eles forem regentes de um domínio, talvez a possibilidade de aliança com um feudo de Sammelen seja um bom incentivo.

Você pode também fazer com que os personagens conheçam rumores e boatos sobre a Fera de Gedevan enquanto jogam uma aventura anterior. Talvez a baronesa já seja amiga dos personagens dos jogadores. Pense em formas de fazer com que a motivação do grupo seja mais pessoal. Na pior das hipóteses, eles podem topar com a região da aventura por acaso (no meio de alguma jornada) ou ser enviados para lá a fim de pagar alguma dívida com a lei ("vocês foram presos e precisam limpar seu nome!").

De qualquer forma, considere o perigo complexo Jornada pelos Ermos (ALdG, p. 228) para resolver a viagem do grupo até Gedevan.

A Grande Verdade (Continuação)

O esquema começou bem – uma fazenda nas terras altas foi vítima do ataque sangrento. Rugen comemorou, já se preparando para começar a influenciar a baronesa. Sir Mordred, para justificar sua ausência, fingiu juntar alguns homens de armas em Gedevan para investigar o caso e partiu para as montanhas, e nunca mais foi visto. O Variegado passou a visitar Tessa com frequência, sob pretexto de consolá-la pela possível perda do primogênito e proteger o castelo na sua ausência. Como se diz em Zibrene, estava tudo indo de vento em popa.

Porém, as coisas rapidamente ficaram fora de controle. As chacinas afetaram a já fraca mente do cavaleiro, que começou a enlouquecer e acreditar ser realmente um lobo. Sigfred, seu comparsa, que nunca fora totalmente afeito ao plano, decidiu confrontá-lo, e os ânimos foram levados ao extremo. O comparsa foi despedaçado. Mordred e seus seguidores mais leais e malignos se separaram do resto do grupo e passaram a viver como nômades, nas montanhas. Danna, viúva de Sigfred, escondeu as mulheres, crianças e homens arrependidos do bando em um acampamento semi-permanente.

Foi apenas uma questão de tempo para que Mordred e seus comparsas chegassem até a Garra de Pedra, uma das muitas ruínas montanhosas dos Antigos em Vammira. Naquele local de poder ancestral, demônios influenciaram a mente do cavaleiro que, enlouquecido, assassinou seus seguidores em um ritual profano, transformando-se em uma criatura demoníaca que mistura traços de homem e lobo, quase imortal e dotada de fúria assassina. Ele continuou seus ataques selvagens, possuído por demônios e uivando para a lua em um frenesi carniceiro interminável. Nascia a Fera de Gedevan.

Uma pequena parte da mente de Mordred se manteve, no entanto. Com pensamentos nublados pela ira e loucura, o monstro tem se aproximado cada vez mais de Gedevan, dominado por um desejo confuso de reencontrar o pai e a mãe. Se isso acontecer, certamente será o fim de ambos...

Ambiente: Vale da Neblina

Em Sammelen, diz-se que todos os caminhos levam a Innalya. A exuberante capital do reino é rodeada por planícies luxuriantes chamadas de Campos Elísios, salpicadas de fazendas, aldeias e estradas pavimentadas. Mas nem todo o reino é tão verdejante e civilizado. O Vale da Neblina, entre os Bosques Verdes e a Floresta Sombria, é uma dessas regiões menos prósperas e mais ermas.

Quanto mais se viaja ao leste e se aproxima de Vammira, mais a região se torna acidentada, com colinas escarpadas, grandes rochas cinzentas e vastas florestas de coníferas. Uma região chuvosa e fria, aos pés das Montanhas da Neblina, de onde por boa parte do ano desce uma névoa gelada que nomeia a região. A fronteira de Sammelen é protegida por alguns marquesados e baronatos, de olho em potenciais vammirianos desordeiros que resolvam descer as montanhas. O mais famoso desses feudos, embora não por bons motivos, é Gedevan, governado pela baronesa Tessa Dilkar, uma viúva que mora no pequeno castelo de Hereot.

A maioria dos nobres da região acha que Lady Tessa não pode cuidar de suas terras, especialmente com um monstro sanguinolento à solta, promovendo massacres. Portanto, aumentaram bastante os pedidos em matrimônio de senhores solteiros ou viúvos, que juram não estar interessados apenas em suas terras. Porém, a baronesa tem recusado seus pretendentes.

Parte 1: O Mal No Coração dos Homens

Cena 1

Sede de Sangue

Vocês percorreram um longo caminho por vales enevoados e cobertos de pinheiros. Por fim, passaram pelos marcos que indicam o domínio da baronesa de Gedevan. Já começam a pensar em comida quente e camas de verdade...

Tais sonhos são dissipados quando vocês começam a descer uma ladeira e veem, à frente, algo inquietante. Uma jovem camponesa está sendo perseguida por uma turba furiosa, plebeus usando ancinhos e tochas e gritando impropérios.

O que vocês fazem?

De todas as especulações sobre a origem da Fera, a mais popular é a de que se trata de um animal possuído por demônios vammirianos, conjurados por feiticeiras escondidas nas florestas e montanhas. Com o tempo, cada vez mais aldeões começaram a suspeitar de bruxas por todos os lados, até que uma jovem garota desconhecida foi vista colhendo ervas num bosque próximo. Acreditando se tratar de uma feiticeira, uma turba se juntou e passou a persegui-la!

Se quiserem intervir, os personagens podem se meter entre a turba e a jovem. Mas apenas isso não será suficiente: furiosos, os camponeses vão gritar coisas como "saiam do caminho!" e "não se metam nisso, forasteiros!" e tentar agarrar a garota. Os aventureiros podem impedi-los com diálogo ou força bruta.

Parar os plebeus na base da conversa exige passar num teste estendido (CD 20, 5 sucessos exigidos).

Os jogadores podem usar qualquer perícia que consigam justificar, mas cada perícia só pode ser usada uma vez. Cada falha causa 1d6 pontos de dano de impacto no personagem que falhou, de pedras arremessadas pelas pessoas enraivecidas. Em caso de falha total, os camponeses não são convencidos — resta atacá-los ou deixá-los enforcar a garota.

Já a abordagem da força bruta envolve enfrentar duas turbas furiosas (veja a página 72). A seu critério, o solo pode estar repleto de trechos enlameados (conta como terreno difícil e escorregadio; veja "Equilíbrio", em ALdG, p. 76) e neblina (camuflagem parcial para todos os combatentes).

Apesar de estarem agindo como monstros, essas pessoas ainda são... pessoas. A fúria delas vem do medo que estão sentindo da Fera. Simplesmente massacrá-las pode ter consequências morais e legais! Caso os jogadores não atentem a isso, por exemplo, usando ataques não letais, permita que façam um teste de Intuição (CD 15) para dar essa dica.

Outra opção é seguir a turba de longe, para ver o que ela vai fazer. Isso exige um teste de Furtividade (CD 15). Se passarem, os personagens veem que os camponeses capturam a jovem e levam-na a uma árvore retorcida, onde irão enforcá-la. Novamente, podem conversar ou atacar — se atacarem, os camponeses são surpreendidos. Porém, se falharem no teste de Furtividade, são vistos, considerados comparsas da "bruxa" e atacados imediatamente.

Quando a cena estiver prestes a ser resolvida, seja com os personagens dando uma surra nos aldeões, seja os convencendo a abandonar a ideia de matar a bruxa — ou mesmo no improvável caso de estarem apanhando de um bando de camponeses — um pelotão da guarda de Gedevan entra em cena, se aproximando para ver que confusão é essa. Dependendo do que encontrarem, vão dispersar a multidão, ajudar os aventureiros a fazê-lo (caso estejam sendo razoáveis e se defendendo) ou até mesmo tentar encerrar o combate. Os aldeões estão fora de si, mas não é por isso que o baronato vai tolerar os forasteiros dizimando sua população. Fazendo isto, estão ajudando a Fera!

Assumindo que os personagens não ataquem os guardas (já que são pretensos heróis e não novos bandidos), são escoltados até o castelo de Hereot.

Independente do desfecho da situação, os personagens vão perceber que a jovem aproveitou toda a confusão para fugir. Veja o quadro "A camponesa misteriosa" para mais informações sobre a NPC e como lidar com essa fuga no caso de jogadores muito curiosos e/ou com altos valores de Percepção (caso que pode mudar a aventura).

A Camponesa Misteriosa

Nossa jovem fujona é uma personagem mais importante do que parece: seu nome é Saskia, filha de Danna, viúva do bandido Sigfred (veja o quadro "A Grande Verdade", na página 40). Ela é, de fato, uma maga (tradição rústica), com mentalidade oposta à da mãe. Não deseja ficar se escondendo com os outros bandidos nas montanhas, e sim ir embora dessa região. Saskia tem testado os limites de distância que os bandidos podem ir sem despertar atenção de Gedevan... hoje, teve que pagar o preço de sua ousadia. Com suas magias, conseguiria escapar da turba, mas, pega desprevenida, não conseguiu conjurar nenhum feitiço.

A qualquer momento que as pessoas deixem de prestar atenção nela – durante um combate, por exemplo –, Saskia foge. Se um jogador ativamente perguntar pela moça, pode fazer um teste de Percepção (CD oposta pelo teste de Furtividade de Saskia, que tem modificador +6). A distração do momento provoca -5 no teste de Percepção.

Ela não vai voltar direto para o esconderijo dos bandidos. Em vez disso, tentará despistar eventuais perseguidores, usando seu bom conhecimento dos bosques e relevo da região. Se alguém perceber a fuga imediatamente e quiser correr atrás dela, precisará passar em um teste estendido de Atletismo (CD 20, 3 sucessos exigidos) para capturá-la.

Se notarem apenas após o combate que ela sumiu, ainda assim podem persegui-la. Isso é mais difícil: Sobrevivência CD 25, 5 sucessos exigidos. Saskia é dura na queda e vai tentar levar quem quer que esteja no seu encalço para longe do acampamento, o mais profundamente nas montanhas que puder. Se você desejar, pode rolar alguns dos encontros da Parte 2 já nesse momento. A maga vai perambular bastante pelos ermos até decidir que é seguro voltar para casa.

Se os personagens a capturarem e interrogarem (Saskia é arredia e não vai entregar a verdade facilmente), ou se conseguirem segui-la furtivamente por todo o seu trajeto, podem acabar chegando muito cedo no esconderijo dos bandidos. Nesse caso, simplesmente pule para a **Parte 3**. As coisas nem sempre seguem um roteiro certo. Faz parte do jogo – guinadas como essa na história podem render novas e divertidas situações na sua mesa!

Saskia é importante para os eventos da **Parte 3**, mas não é insubstituível. Se os personagens falharem em defendê-la (ou se nem tentarem), você decide se os camponeses a matam ou se ela escapa sozinha. Em qualquer caso, ela não vai estar presente para advogar por eles no confronto da **Cena 2** da **Parte 3**, ou pior, pode ficar contra eles caso tenha sido obrigada a escapar sozinha. Isso torna as coisas mais difíceis para o grupo, mas não impossíveis.

Cena 2

Poder & Responsabilidade

A não ser que façam algo muito estúpido, os personagens chegarão ao castelo.

Escoltados pelos guardas, vocês seguem para o castelo Hereot. O caminho passa por dentro da aldeia — um amontoado de casebres de pedra e madeira com telhado de sapê em meio à lama junto ao rio, além de uma pequena igreja, um moinho e uma taverna.

Vocês atravessam uma ponte no centro do povoado, onde sua escolta cumprimenta dois guardas em uma torre de vigia. Mesmo à luz do dia, há poucas pessoas fora de suas casas — e a maioria das casas estão com suas portas e janelas fechadas. O medo que assola a população é notável. Mesmo a pequena taverna local — ironicamente com um lobo pintado em sua placa e os dizeres Lobo Cinzento — recebe poucos fregueses.

Não importando como agiram durante a confusão, os personagens não recebem nenhuma represália do povo de Hereot, que se dividem entre o medo e a esperança com sua presença.

Após atravessar o aglomerado de casas, a comitiva precisa apenas subir uma colina para chegar a Hereot.

Vocês se aproximam de Hereot, que mal pode ser chamado de castelo. Pouco mais que um pátio e uma torre de menagem, tudo cercado por uma pequena muralha em forma de cunha, com pedras tão antigas, escuras e cheias de limo quanto as montanhas ao redor. Aqui e ali há pedras faltando, marcas de antigas disputas de terra, e é possível ver que a fumaça mal escapa das chaminés antiquadas. Os portões se abrem e vocês passam pelo pátio, onde a lama se mistura a palha e sujeira. Por fim, chegam ao salão da torre. O teto livra vocês não só da chuva gelada, mas também do clima de medo que preenche o ar das colinas. Dizem que demônios se alimentam de sentimentos negativos dos mortais... Se isso for verdade, estarão se banqueteando aqui.

Molhados até os ossos, vocês pingam no assoalho. Então, veem três pessoas se aproximando: um homem de armadura de placas e cabelos grisalhos, um sujeito magro de meia-idade e uma mulher em um vestido preto suntuoso e casto. Ela, uma senhora alta com longos cabelos presos em um elaborado coque, abre os braços e parece especialmente feliz com a sua chegada, dizendo:

"Que esplêndido! Os outros podem ter perdido a esperança, mas folgo em júbilo toda vez que boas e valentes almas pisam neste salão dispostas a atender meu pedido de socorro. Apresento a vocês Etrius, o castelão, e Torquil, capitão da guarda. Eu sou Tessa Dilkar, a baronesa de Gedevan, e vocês são bem-vindos à minha casa."

Se houver no grupo personagens acostumados com a corte (da classe nobre, por exemplo), vão reconhecer a enorme falta de protocolo, sem arautos anunciando sua chegada ou da baronesa. A verdade é que a situação atual do feudo tem abalado a rotina do lugar. Nos últimos meses, Tessa tem tratado mais com mercenários, cavaleiros errantes e mercadores do que com outros nobres. Regiões de fronteiras tendem a misturar costumes dos dois lados, e pelo modo vammiriano é esperado que um senhor cuide de seus próprios domínios ao invés de confiar na ajuda de seus superiores e da coroa. Portanto, as poucas ofertas de ajuda de seus vizinhos chegam com um alto custo, de anexar suas terras por meio de matrimônio. E Tessa ainda acredita poder lidar com a situação e defender sozinha seu patrimônio. Porém, a cada dia que passa, tem menos fé nisso... especialmente no caso de Rugen de Merterien.

A baronesa é uma mulher encantadora e é naturalmente cordial com todos os personagens, incluindo eventuais hobgoblins e gigantes. Quando os personagens se apresentarem, ela anuncia:

"Prazer em conhecê-los! Na verdade, já estava ciente de sua chegada, pois há atalaias montadas no cume dos montes ao redor, e os vigias são rápidos em trazer notícias. Portanto, tomei a liberdade de enviar um arauto para avisar sua chegada a nossos vizinhos, que devem comparecer ao banquete que darei em sua honra. Sim, uma ou outra canção sobre seus feitos ecoou por aqui, e seus nomes não são desconhecidos pelos senhores da região. Sim... há esperança!

Por favor, sigam o pajem para se esquentarem junto à lareira, enquanto os criados terminam de arrumar seus aposentos. Vocês serão meus hóspedes, se estão mesmo determinados a nos livrar da Fera. Logo virei encontrá-los."

Tessa precisa muito do ouro dos baronetes, cavaleiros e mercadores da vizinhança, para oferecer uma recompensa chamativa a potenciais heróis. Presumindo que eles aceitaram a oferta da baronesa:

Vocês são levados, através de uma porta lateral, para uma sala ao lado do saguão. É um salão menor, uma espécie de escritório com uma lareira aconchegante, paredes de madeira pintada, uma mesa e algumas cadeiras acolchoadas. O pajem lhes oferece vinho e serve a partir de uma bandeja com uma ânfora e taças.

Após alguns momentos de espera, Tessa entra no salão menor com seu castelão, Etrius, e um rapaz imberbe utilizando um hábito discreto com a moeda dourada com uma balança — o símbolo de Santo Otto — bordado. Assim que eles se acomodam, a baronesa diz:

"Meus amigos, este é meu segundo filho, Corwyn. Ele é acólito na nossa igreja. O senhor Etrius vocês já conhecem."

O rapaz cumprimenta o grupo com simpatia. É um aprendiz da igreja local e logo deve se tornar clérigo, como manda a tradição. Com o sumiço e suposta morte de Sir Mordred, tornou-se também herdeiro. O rapaz é tão simpático quanto a mãe e está empolgado com a presença dos heróis. Ele pode ajudar o grupo, até mesmo atuando como parceiro ajudante iniciante (ou até adepto, se você quiser que ele já tenha aprendido magias; veja regras para parceiros em ALdG, p. 213) e com possibilidade de desenvolver uma boa amizade com um ou mais personagens.

Enquanto matam tempo para o banquete, Tessa, Colwyn e Etrius contam tudo que sabem sobre a Fera de Gedevan ao grupo. Primeiramente leia o texto abaixo. Lembre-se que esses NPCs não estão a par de todos os fatos e podem revelar informações de forma enviesada. Se tiver dúvidas, consulte os quadros "A Grande Verdade", na página 40, e "Uma Linha do Tempo Sangrenta", na página 54. Cuidado para não entregar informações antes do tempo!

"Vejam... tenho certeza que já ouviram muitas coisas sobre a infame Fera de Gedevan, que é como essa lenda se chamou ao deixar nossas terras, levada por viajantes assustados e menestréis oportunistas. Mas vamos contar como as coisas realmente vêm acontecendo e lhes dar o máximo de respostas que temos sobre o problema. Talvez nossos vizinhos tenham algo mais a dizer durante o banquete, mas temo que não saibam muito além do que diremos agora. É claro, provavelmente vão querer saber sobre o que vocês planejam, então de qualquer forma, é bom que já estejam cientes de tudo.

Em Gedevan sempre tivemos problemas, como em todo lugar... lobos, bandidos, um ocasional gigante. Mas sempre pude proteger meu povo, com ocasional ajuda de cavaleiros, mercenários ou aventureiros como vocês. Porém, desde que recebi a notícia de que a fazenda de Millbur havia sido devastada, sabia que não estava lidando com algo corriqueiro. Rapidamente fiz Torquil reunir seus melhores homens e organizei uma grande caçada, garantindo o favor de cavaleiros de toda a comarca. Foi um dia ímpar, em que muitos lobos, javalis e goblins perderam a vida. Até mesmo uma mantícora foi encontrada e expurgada pelas espadas corajosas de meu primogênito, Sir Mordred, e da Vanguarda Branca de Sir Fandral de Monforte. Achamos que o problema estava resolvido.

Estávamos enganados...

Dias depois da Grande Caçada, três lenhadores foram encontrados despedaçados na nossa floresta. A mesma violência do primeiro ataque. Em seguida, uma família de pastores assassinados em seu casebre na Colina da Cotovia. Dessa vez, achamos uma sobrevivente... uma menininha, escondida. Ela descreveu vagamente o ataque, e disse ter visto apenas uma criatura fazendo todo o trabalho. Um urso das montanhas ou lorag, talvez? Mordred então juntou alguns guerreiros e foi à sua caça... E nunca mais voltou."

A baronesa se detém por um momento, os olhos marejados. Ela respira fundo, e continua:

"O ataque seguinte foi a uma torre de vigia... dessa vez, um soldado sobreviveu e pôde dar uma descrição da criatura. Não era um urso, mas uma criatura lupina monstruosa, nunca vista antes. Mais forte que um lorag, mais assustadora que uma serpe, e o pior... impossível de ferir. Lanças

Os Convivas

1) Janissa Dilkar. A sobrinha de Tessa é uma jovem espirituosa que gosta mais de se meter em confusões com o primo Corwyn e os rapazes e garotas da vila do que cumprir os deveres da corte. Tessa está tentando arranjar um marido para a garota, mas ela vive fugindo. Grandes chances de se engraçar com algum (ou alguma) personagem de boa aparência (ou boa conversa). Forte candidata para sugerir ao grupo procurar o Presciente.

2) Padre Ynyr. Um velho de bom coração, embora um pouco resignado de comandar uma paróquia no fim do mundo ao invés de uma rica igreja nas terras centrais. Confia em formar seus acólitos para o substituírem enquanto ele tenta se tornar bispo, especialmente se for o responsável por consagrar novamente as terras conspurcadas pela Fera.

3) Barão Menno Firexian de Terra Escarpada. Um sujeito alto que já viu muitas batalhas no passado, uma das quais levou seu braço esquerdo. Menno gosta de contar a história de como um gigante o arrancou seu membro com um imenso machado, e como ele usou seu próprio membro amputado para espancar seu agressor.

4) Trevor Firexian. Filho mais velho do barão Menno. Um homem mordaz, afeito a exagerar no vinho e disparar comentários sarcásticos. Pode discordar e implicar com um ou mais personagens, mas é esperto o suficiente para não passar dos limites... ou não.

5) Marin Firexian. Filha mais nova do barão Menno, e irmã de Trevor. É uma jovem bonita, cheia de pretendentes, quase na idade de casar. O irmão mais velho é extremamente ciumento com a garota, que tem um bom coração.

6) Barão Irius de Radegon. Irius perdeu o pai e herdou suas terras, outro baronato vizinho a Gedevan, ano passado. É um jovem estranho, que sempre sofreu nas mãos de outras crianças por ter herdado o sangue aberrante do pai. Possui um chifre saído da testa, que lhe rendeu o apelido de "demônio" durante a infância, motivo pelo qual passou boa parte da adolescência enfurnado na biblioteca de seu castelo. Como resultado, é um jovem erudito, embora com pouco trato social. No entanto, é gentil e prestativo, e pode servir como parceiro sábio do grupo (ALdG, p. 215).

7) Ulrich de Belescarpa. Um mercador de ombros largos, pele negra, belos olhos dourados e uma barriga farta como seu sorriso encantador. Mantém cabelos, barba e maquiagem impecáveis, e é capaz de se tornar o centro de qualquer roda de conversa (Tessa e Menno o adoram). Quer ver as terras de Gedevan livres da Fera, porque o medo da criatura tem provocado impactos negativos na rota comercial que leva à costa leste de Sammelen.

continua na página ao lado...

e machados quebraram ao encontrar o couro grosso do monstro, e espadas resvalaram em sua pelugem. Como derrotar algo assim?

Nossa esperança se voltou para o herói Sir Fandral, que veio com sua Vanguarda Branca e tomou o caminho das montanhas, como meu Mordred fez... e como ele, também não retornou. E agora... bem, vocês estão aqui."

Existem boas chances dessa conversa ocorrer de forma diferente na sua mesa, com seu grupo fazendo perguntas e interrompendo a narrativa. Nesse caso, ajuste as falas da baronesa. Consulte os quadros "Perguntas e Respostas" (página 52) e "Rumores e Boatos" (página 57) para ter respostas aos questionamentos dos jogadores, seja agora, com a baronesa, ou no banquete, com ela ou com outros NPCs.

A passagem desta cena para a próxima depende de você. Os personagens podem ter chegado em Hereot cedo e o banquete ser preparado na noite do mesmo dia, com apenas algum descanso… Ou podem descansar por uma noite e um dia e o banquete ser na noite seguinte. Sabemos que jogadores são apressados por natureza, então recomendamos que o banquete seja na mesma noite. De qualquer forma, eles podem se acomodar. Tessa designou o terceiro andar da torre de menagem para hóspedes, pouco mais que um vão com alguns catres simples. Hereot é um pequeno castelo e não traz luxos como os dos palácios das partes mais ricas de Sammelen, mas é melhor que o relento ou uma estalagem pulguenta.

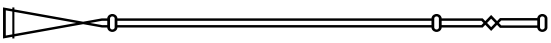
Cena 3

Máscaras e Monstros

Nesta cena, os personagens serão apresentados a diversas personalidades da região, podem receber dicas de como proceder e, talvez, cedam a algumas provocações petulantes…

A noite cai, e pessoas importantes começam a chegar ao salão principal do castelo. É um lugar de pé direito alto, com tapeçarias e escudos contendo o lírio de Gedevan nas paredes. Três mesas foram dispostas perto das três paredes opostas à entrada principal, cheias de comida e bebida, e dessa vez vocês são anunciados pelo arauto da baronesa. A própria os recebe com alegria, e chama a atenção de todos.

"Senhoras e senhores! Ao contrário dos vagabundos que apareceram e fugiram ao primeiro sinal da Fera, temos aqui heróis de renome. Saibam que há três noites recebi em sonhos um anjo de São Theodric, e este anunciou que uma luz estava vindo (a baronesa aponta para a direção de onde o grupo veio). Um portento como este não pode ser coincidência. Ergam suas taças, pois os Deuses estão conosco!"



Os convivas comemoram as palavras da baronesa. Talvez os jogadores desconfiem de tanta fé posta neles — afinal, embora não sejam novatos, também não são exatamente veteranos! —, mas Tessa responderá qualquer questionamento a respeito disso dizendo que recebeu um prenúncio de sua chegada. Tanto o padre Ynyr quanto o acólito Corwyn vão atestar a verdade nas palavras da baronesa. A verdade é que os personagens são a última cartada da casa Dilkar antes que Tessa desista e ceda aos avanços de Rugen, o Variegado.

Além de aproveitar a festa, os personagens podem abordar ou ser abordados por algumas figuras do salão. No geral, além da baronesa Tessa Dilkar, estão na festa seu castelão Etrius, seu segundo filho Corwyn, o capitão da guarda Torquil, o padre Ynyr (da paróquia local), mais dois barões, alguns nobres sem terras, um ou outro cavaleiro de idade avançada e mercadores mais abastados que gostam de andar entre nobres.

Durante o evento, peça para os jogadores rolarem 1d10 e veja o quadro "Os Convivas", para escolher um NPC para conversar com o grupo. No geral, eles estão interessados nos personagens e farão perguntas sobre suas capacidades, feitos pregressos e como pretendem lidar com a Fera. Podem responder perguntas de acordo com seus conhecimentos e capacidades (veja "Perguntas e Respostas", na página 52), soltar boatos para os personagens (veja "Rumores e Boatos", na página 57) ou até mesmo fazer algumas sugestões.

Alguém sugere que os heróis devem visitar a última fazenda atacada, mas outro conviva (provavelmente Torquil, Etrius ou a própria Tessa) vai rebater a ideia dizendo que, por ordem da igreja, as fazendas atacadas foram incendiadas e o padre Ynys pretende fazer a purificação dos terrenos… além disso, já faz tempo que os ataques de casas e fazendas aconteceram — as últimas vítimas foram pegas ao ar livre.

Um comensal tem certeza absoluta que o covil da Fera fica em algum lugar específico da floresta de Gedevan, porque sempre escuta rosnados vindos da área do Carvalho Solitário. Alguém diz que se trata apenas do vento nas cavernas. Um terceiro conviva diz que goblins vivem naquelas cavernas. De qualquer forma, é um bom lugar para os aventureiros investigarem. Essa pista, caso os jogadores decidam seguir, é detalhada na **Parte 2**.

No geral, as pessoas não veem um padrão nos ataques. Algum NPC com mais acesso às informações (como Etrius ou Corwyn) pode dizer que as primeiras chacinas aconteciam sempre à tardinha, e a criança sobrevivente disse ter visto brumas antes de tudo começar. Se os personagens quiserem falar com a criança, o padre Ynyr dirá que ela foi mandada para um orfanato em uma cidade próxima, mas seu depoimento foi dado à acólita Elspeth. Veja o quadro "Perguntas e Respostas".

Alguém vai perguntar se os personagens não podem prever onde e quando ocorrerão os próximos ataques, mas o padre Ynyr dirá que é impossível. A natureza demoníaca da criatura a torna imune à localização, presciência e vidência. Se por acaso os heróis tiverem alguma forma de tentar (digamos, ao chegar no 5º nível e obter *localização*), de fato vão falhar. Os motivos ficam claros na descrição da Fera de Gedevan, no Apêndice.

Um conviva, se vir personagens conjuradores (especialmente clérigos), pode sugerir discretamente que um cadáver seja exumado para que os heróis falem com ele. O padre Ynyr abomina qualquer ideia do

Os Convivas (Continuação)

8) Dama Valerian Tiberax do Forte Lança de Prata. Esta velha cavaleira está mais do que animada com a presença dos personagens. Infelizmente seus dias de luta já passaram e seu cargo é praticamente figurativo, de modo que ela vive agora numa mansão em um alódio próximo a Gedevan, e não no longínquo forte no qual serviu por tanto tempo.

9) Hadrian de Pedra do Cardeal. A família deste mascate meio-elfo fornece vinho na região do Vale da Neblina há muito tempo. Sua fazenda fica a sul, perto da Floresta Alta. Hadrian não tem interesse de afastar os negócios de Gedevan e está patrocinando a recompensa junto com os outros.

10) Barão Rugen Pertinax de Merterien. Um velho esperto, com olhos de águia e língua de serpente. Vai sempre tratar os personagens com desconfiança e sarcasmo, tentando diminuí-los e humilhá-los, embora seja relativamente cortês e trate bem todo o resto da festa.

tipo, mas caso haja no grupo um personagem com acesso à magia *voz divina*, pode ser convencido a aquiescer. De acordo com as informações que você já tem, o máximo que eles podem descobrir falando com cadáveres é que antes os ataques foram perpetrados por vários agressores e depois, por apenas um monstro.

Alguém da família da baronesa vai abordar algum personagem discretamente e sugerir que o grupo fale com o Presciente, um irmão que ela mantém escondido em uma caverna nas proximidades, um grande segredo da família. É um pária, uma abominação.

Em algum momento, alguém pode mencionar que ouviu o seguinte: em algumas cortes, começou-se a falar sobre enviar uma comitiva de clérigos de São Theodric para banir o demônio. Tal ação tem sido discutida com muito cuidado, dada a natureza delicada da situação diplomática envolvendo a ação da Igreja em assuntos de fronteira. Alguém mais jovem (e/ou irresponsável) menciona que talvez o Santo Vivo esteja vendo se algum grupo de heróis dá cabo do assunto antes de se incomodar em fazer algo por um feudo no fim do mundo, mas rapidamente é repreendido.

Cena 4

Inimigos Entre Nós

Em algum momento do banquete, o barão Rugen de Merterien vai por em xeque as capacidades, coragem e até mesmo motivações dos personagens dos jogadores. Ele está furioso porque perdeu o controle da situação — afinal, Sir Mordred não entra em contato há semanas —, está se sentindo ameaçado pelos heróis, e o vinho em algum momento vai lhe dar coragem de ir além de pequenas provocações.

De repente, o velho barão de pele sardenta, Rugen Pertinax, aborda vocês, a voz um pouco mais exaltada que a etiqueta considera aceitável:

"Então esses são os heróis que vão nos livrar da Fera? Tão importantes que um anjo desceu do firmamento e veio anunciar sua presença nos sonhos da minha querida vizinha. Pois eu digo que eles não são nada diferentes dos últimos pés-rapados que pisaram aqui. Seja quais feitos anteriores alegaram, todos me parecem a mais pura lorota. Vocês não seriam capazes de limpar os pés da Vanguarda Branca... por que diabos acham que podem ter sucesso onde eles falharam"

Adicione alguns insultos personalizados para os personagens (coisas como "vejam só esse anão, usando machadinhas e vestido como um ladrão zibrenês", ou "só porque usa um símbolo sagrado, acha que vai conseguir fazer algo além de rezar por sua vida quando a Fera começar a dilacerar seus amigos?").

Se um ou mais personagens se sentirem ofendidos a ponto de partir para violência, Trevor Firexian se oferece para lutar por ele… mas está muito bêbado, e seu pai o tira da cena. Outros cavaleiros, no entanto, se oferecem para defender a honra de Rugen. Será um cavaleiro para cada personagem. Quando sangue o suficiente for derramado (se um deles for morto, por exemplo), Tessa grita um "basta!" e expulsa os outros convidados, encerrando a noite.

A baronesa então se volta para os personagens:

"Sinto muito por tudo isso, amigos. Rugen é um bom homem, mas ficou amargo com esta situação. Eu ainda tenho plena certeza de que vocês chegarão vitoriosos ao fim desta demanda. Por favor, descansem, e saibam que terão na minha casa qualquer apoio que precisarem."

Tessa pode fornecer suporte aos personagens. Porém, o feudo está empobrecido e com poucos recursos. O máximo que podem dar são 2d4 itens de até 50 PP cada. Se o grupo teve uma boa relação com Ynyr, entre esses itens podem escolher *poções de curar ferimentos* (2d8+2 PV). Durante o resto da aventura, caso você sinta que os personagens precisam, a ajuda pode vir por meio dos esforços da baronesa e seus vassalos, mandando buscar itens mais caros e convenientes em comunidades maiores.

De qualquer forma, agora é hora de os heróis descansarem. Eles podem até querer continuar investigando, mas uma hora vão precisar parar. Nos catres do castelo, podem realizar um descanso confortável (ALdG, p. 70). Isto termina a **Parte 1** da aventura.

Parte 2: Estrada para a Danação

Nesta parte, os personagens precisam cumprir sua busca: localizar e destruir a Fera de Gedevan. A mecânica para isso está descrita na seção "A Caçada Selvagem", abaixo.

Esta parte da aventura é completamente aberta e os eventos que acontecerão nela dependem do que os personagens fizerem para investigar a Fera. Há, porém, algumas cenas específicas, que você pode usar quando quiser agitar as coisas ou se o grupo estiver "empacado" na investigação. Elas são numeradas para facilitar a consulta, mas não possuem ordem específica.

A Caçada Selvagem

Explique para os jogadores que, para localizar a Fera, o grupo precisa passar em um teste estendido especial. O teste exige 7 sucessos (se você quiser estender a aventura, pode aumentar esse número para até 10). Quando os personagens acumularem o número de sucessos exigidos, descobrem que o covil da criatura fica em Garra de Pedra, um rochedo ancestral no lado vammiriano das montanhas. Quando eles partirem para lá, a **Parte 2** da aventura termina — os heróis sobem de nível e começam a **Parte 3**.

Conseguir um sucesso nesse teste exige mais do que passar num simples teste de perícia. Durante a aventura, os aventureiros vão conversar com muitos NPCs e obter fragmentos de informações úteis, geralmente usando perícias sociais. Considere que cada cena bem-sucedida — ou seja, na qual os personagens conseguem uma pista — conta como *um* sucesso. O restante dos sucessos virão da investigação das cenas de crime (a descrita na página 56 é a mais "fresca"; se os heróis visitarem outras, podem tentar achar os rastros da Fera com dificuldades mais altas).

Se os personagens em algum momento se sentirem perdidos ou não conseguirem seguir os rastros, considere ajudá-los através de parceiros (por exemplo, alguém lhes sugere que usem cães farejadores, caso tenham amostras de pêlo ou do sangue da criatura).

Dependendo das atitudes e da sorte dos jogadores, eles podem alcançar o esconderijo dos bandidos bem mais cedo que deveriam, através de Saskia. Não se preocupe, você vai saber como contornar a situação no texto da cena do esconderijo (página 62).

É possível, também, que o grupo consiga os meios para derrotar a Fera antes de completar os sucessos necessários para localizá-la. Nesse caso, se a encontrarem aleatoriamente (veja "A Fera Ataca", abaixo), ela vai fugir e você pode usar as diretrizes da cena de crime para os personagens seguirem seu rastro.

A Fera Ataca

A partir de agora, toda vez que uma cena longe de Hereot começar — seja uma das cenas descritas a seguir, seja uma cena que você estabelecer (por exemplo, se o grupo resolver acampar nas montanhas) —, peça para um jogador rolar 1d20, +1 por teste já realizado. Se o resultado for 20 ou mais, aquela cena vai incluir um ataque da Fera. Você decide exatamente como e quando ela aparece (ela pode inclusive aparecer no meio de um combate e atacar aleatoriamente). Ela sempre surge da mesma forma (veja o **Apêndice**). Se um dos aventureiros causar dano no monstro, mesmo que o grupo não esteja ainda com as armas preparadas com acônito (veja adiante), ele desaparece nas brumas que o trouxeram. Essas aparições devem manter os jogadores tensos, além de provocar neles um senso de urgência. Porém, a criatura não luta até à morte, e, após 1d4 rodadas, foge — independentemente do andamento do combate.

Encontros Aleatórios

Enquanto perambulam pela região do Vale da Neblina, os personagens podem se deparar com diversos perigos, de armadilhas deixadas para capturar a Fera a monstros selvagens. Entre cada cena, peça para um jogador rolar 1d10 e consulte a tabela ao lado. Se preferir, você pode simplesmente escolher algum encontro e narrá-lo, especialmente se o grupo estiver empacado na história — talvez você queira garantir que eles descubram o segredo do acônito com Tia Margret, por exemplo.

1-2. Local de Ataque

Os personagens se deparam com um local isolado no qual a Fera matou uma ou mais criaturas, ainda não encontradas pela população de Hereot. Os corpos das vítimas estão despedaçados, e a área, banhada em sangue. Talvez não seja tão fácil determinar que foi um ataque da Fera, mas basta um sucesso em Investigação (CD 15) para perceber que a junção dos fatores (marcas nas árvores ou pedras, condição dos cadáveres, etc.) indica que se trata dela. Role 1d6; com um resultado 1 ou 2 a vítima foi uma ou mais pessoas (caçadores, pastores e suas ovelhas, viajantes, goblins, um gigante solitário etc.), com um 3 ou 4 foram animais (cervos, vacas, lobos…) e com um resultado 5 ou 6 trata-se de um monstro que não foi páreo para a criatura (lorags, aranhas gigantes e coisas do tipo).

Uma informação importante sobre esse monstro pode ser aprendida aqui (bem como na **Cena 1**, na investigação da estalagem atacada): nem mesmo carniceiros ousam se aproximar dos restos mortais das vítimas. Não há corvos se banqueteando, e nem mesmo os vermes querem os defuntos. A área está sob efeito básico da magia *Profanar* (ALdG, p. 162), e vai ficar assim por 3d4 semanas. Existe 20% de chance de que isso tenha atraído mortos-vivos ou mesmo demônios (veja "Diabo da Guarda" e "Necrófagos"). Os personagens podem ser atacados pela própria Fera, inclusive enquanto enfrentam outras criaturas! Veja "A Fera Ataca", na página 49, para mais informações.

Se os personagens ainda não souberem que a única coisa que supera a redução de dano da Fera é acônito (veja o quadro "O Ponto Fraco", na página 73), podem encontrar, perto do cadáver de uma criatura morta, sinais do monstro e uma espécie de vômito preto-azulado seco. Eles avistam algumas flores de acônito, e um teste simples de Conhecimento, Investigação ou Sobrevivência (CD 15) pode revelar que um animal grande se sentiu mal apenas de passar pela área do acônito.

Se você decidiu que *Sir* Fandral e a Vanguarda Branca encontraram seu fim aqui (veja "O Destino de Sir Fandral", na página 53), a aura profana do lugar pode ter transformado o jovem cavaleiro e seus homens em zumbis! Nesse caso, irão atacar o grupo ainda usando seu equipamento de guerra.

Encontros Aleatórios

1d10	Encontro
1-2	Local de ataque
3-4	Garotos perdidos
5-6	Armadilha de caça
7	Malditas aranhas
8	Diabo da guarda
9	Necrófagos
10	Tia Margret

3-4. Garotos Perdidos

Alguns bandoleiros da região sentiram uma queda na concorrência (com o bando de Sigfred escondido) e nas patrulhas da guarda (com as atenções do baronato voltadas para a Fera), fazendo com que perdessem de vez o medo de assaltar viajantes nos arredores de Hereot. Esses foras da lei são idiotas o suficiente (e geralmente cheios de coragem líquida) para atacar um grupo armado como o dos heróis.

As trilhas e caminhos da região fornecem muitas áreas com pedregulhos e rochedos altos ou aclives cheios de arbustos e árvores retorcidas, onde eles podem se esconder e armar uma tocaia para o grupo. Eles são bons nisso, então os personagens precisam passar em um teste de Percepção contra CD 20 para não serem surpreendidos (ficam desprevenidos e não agem na primeira rodada). Os bandoleiros começam atirando flechas no grupo, por 1 a 3 rodadas, se aproveitando de cobertura leve (+5 na Defesa) e posição elevada (+2 no ataque). Quando estiverem prestes a perder sua vantagem (se os personagens estiverem perto de alcançá-los em combate corpo a corpo), passam a atacar com suas clavas.

Há dois bandoleiros para cada aventureiro na luta, mais um líder chamado Varus (um bandoleiro com 25 PV). Eles não lutam até a morte: se metade do bando cair, o resto foge. Cada fora da lei tem 1d6 x 5 PP, e um deles tem um pouco de pó de lich (roubou de um traficante vindo do sul, da pequena cidade de Graal). Varrus tem 3d8x10 PP e uma *granada de área escorregadia*. Ele não faz ideia para que serve, só surrupiou de uma clériga viajante e planejava vender.

Se os personagens capturarem um ou mais bandoleiros, eles pouco resistem a um interrogatório, entregando facilmente que, pouco antes dessa história de Fera começar, o bando de Sigfred — o maior da região — desapareceu do nada. Se eles já não sabem, você pode entregar a seguinte informação: Varrus estava enchendo a cara na taverna em Craganmore, a aldeia de Merterien, quando foi urinar do lado de fora e bisbilhotou o próprio Sigfred conversando com um tal Mordred, um sujeito forte e alto usando armadura de placas sob a capa com capuz. Eles não o viram ou ele teria morrido ali mesmo. Com certeza isso vai acender muitas luzes na cabeça dos jogadores!

5-6. Armadilha de Caça

O capitão Torquil e seus homens deixaram inúmeras armadilhas espalhadas pelo baronato, na esperança de apanhar a Fera. Os camponeses estão entocados em suas casas, e os bandidos sabem evitar as arapucas, graças às dicas de Sir Mordred. Quando o grupo encontra uma armadilha, role 1d6 para saber o tipo.

1-2) Armadilha de Urso Camuflada. A clássica armadilha em forma de "mandíbula aberta" que se fecha quando uma criatura pisa no ponto de pressão no centro. 4d4+4 pontos de dano de perfuração e a criatura fica agarrada (ação completa e Acrobacia CD 20 para escapar); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/2.

3-4) Fosso Camuflado. Queda de 6m causa 4d6 pontos de dano de impacto, mais estacas que causam 2d4+5 de perfuração (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1.

5-6) Tronco-Pêndulo. Um tronco esculpido com farpas e engenhosamente amarrado para descer de um galho alto em pêndulo, batendo violentamente em uma criatura que rompa uma corda fina esticada no caminho. A vítima é empurrada 1,5m, fica caída e sofre 1d12+10 pontos de dano de impacto mais 1d8 de perfuração; Reflexos CD 25 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1.

Se os personagens não sabem ainda que a única coisa que supera a redução de dano da Fera é acônito (veja "O Ponto Fraco", na página 73), podem encontrar uma armadilha embebida do preparado especial de acônito, preparada por um caçador amigo da bruxa Tia Margret. Isso pode dar uma dica a eles.

7. Malditas Aranhas

No Vale da Neblina, quando a chuva não atrapalha a visibilidade, o nevoeiro faz o serviço. Enquanto caminham em uma área arborizada escura, com pedras cheias de limo e bastante turfa, os personagens notam que a região também é coberta de teias imensas, dificultando sua trajetória. Isto pode dar uma dica de que eles estão sendo espreitados por seres grandes, escondidos nas sombras… Mais especificamente, 1d4+1 aranhas gigantes se preparam para lançar suas teias e atacar o grupo (veja ALdG, p. 243). O esquema de tocaia é o mesmo dos bandidos (mas a CD para evitar a surpresa é 22). Se preferir, considere que elas não atacam todas ao mesmo tempo, chegando uma por rodada.

Na eventualidade do grupo ser derrotado pelas aranhas, elas não os matam… ainda. Pelo contrário, os enfaixam em casulos de teia e os guardam em seu covil, uma gruta próxima, para se alimentar depois. Dê a eles uma chance de se libertar (ou, se parte do grupo fugiu, de salvar seus amigos).

De qualquer modo, no covil das aranhas, os personagens poderão encontrar os equipamentos de aventureiros que não tiveram tanta sorte… role um tesouro de ND 4. Se você decidiu que Sir Fandral e a Vanguarda Branca encontraram seu fim aqui (veja "O Destino de *Sir* Fandral", na página 53), use o tesouro descrito no texto em vez deste.

8. Diabo da Guarda

Os crimes da Fera ainda não perpetraram mal o suficiente para atrair demônios maiores, mas alguns mal-de-chifres — soldados-rasos demoníacos — se espalharam pela região. Quando encontram os personagens, eles não fazem questão de se mostrar. Cercam o grupo e começam a usar sua habilidade Sussurrar Dúvida antes de realmente atacá-los. Há 1d3+1 dessas criaturas (veja ALdG, p. 247). Eles brincam com as emoções dos aventureiros, lançando dúvidas sobre sua capacidade de enfrentar a Fera, além de jogar com quaisquer desavenças do grupo.

Lembre-se que a Fera não ataca demônios, então este encontro pode ficar bem complicado para o grupo se ela aparecer (veja "A Fera Ataca", na página 49).

Perguntas & Respostas

Use as informações deste quadro, assim como os outros quadros e as falas distribuídas pela **Parte 1**, para responder as perguntas dos personagens. Se não conseguir pensar em uma resposta convincente ou achar que vai dar mais informações que o necessário, prefira considerar que o NPC interrogado não sabe responder ou dá uma versão distorcida dos fatos – a memória prega peças nas pessoas.

Tem certeza de que se trata de um só monstro, e não bandidos, bárbaros, gigantes ou coisa do tipo?

Sim. De início, pelo padrão errático dos massacres, houve desconfiança que fossem múltiplos atacantes, mas com as descrições da menina Lanna e do guarda Kegan, ficou claro de que se tratava de um monstro muito rápido, com propriedades sobrenaturais.

Como a Fera se parece?

O único que deu uma boa olhada no monstro foi o guarda Kegan. A criatura o encarou de frente, e em um golpe de suas poderosas garras, arrancou-lhe o olho esquerdo. Segundo o soldado, a Fera é maior que um homem, tem pelos escuros e espessos, olhos vermelhos e brilhantes, músculos deformados, presas longas e afiadas como punhais e garras capazes de transformar tábuas em estilhaços. Pode caminhar tanto em duas patas quanto em quatro, parecendo uma mistura medonha de lobo e homem. Surge com a bruma e parece enxergar tanto na escuridão quanto dentro da névoa. Seu avô diz que é um fantasma dos Antigos.

Como ela ataca?

O guarda Kegan, a acólita Elspeth e a pequena Lanna podem descrever isso. Primeiro, brumas tomam conta do lugar. Em seguida, vozes aterrorizantes começam a sussurrar impropérios dissonantes nas mentes das pessoas. Então, com um urro de gelar a espinha, a Fera surge do nada e instaura o caos. Ela ataca indiscriminadamente, escolhendo alvos a esmo. Ela desaparece tão rápido quanto surgiu, pelas brumas.

Já houve ondas de ataques dessa Fera em outras épocas?

Todas as pessoas questionadas vão afirmar que não lembram de nenhum caso específico, ao menos não com os traços particulares desses ataques. Porém, os NPCs contam inúmeras histórias de monstros assustadores se escondendo nas florestas e montanhas – dragões e serpes do passado, lendas antigas de bruxas conjurando criaturas para roubar crianças dos braços amorosos das mães, entre outras. O povo do feudo é supersticioso por natureza, e com os ataques da Fera, andam ainda mais crédulos.

continua na página ao lado...

9. Necrófagos

As únicas criaturas capazes de se aproximar das áreas profanadas onde a Fera atuou são os carniçais. Esses mortos-vivos se alimentam da carne de cadáveres, e apesar das lendas darem conta de que são mais comuns em locais de grandes batalhas campais, têm sido cada vez mais atraídos por essas áreas. Os PJs encontram 1d4+1 carniçais se alimentando das vítimas da Fera, muitas vezes já roendo o tutano de seus ossos. Mesmo assim, sua fome nunca tem fim e eles atacam os personagens.

10. Tia Margret

Os personagens passam pelo território de uma verdadeira bruxa! Esmerelda Margret é uma velha cigana que se desgarrou de seu bando há muito tempo. Hoje, vive nas terras altas e florestais, em um humilde casebre cheio de carrilhões e itens rústicos feitos para afastar o mal. Margret é uma bruxa dos ermos (ALdG, p. 245).

Você decide como esse encontro acontece. Se os personagens avistarem-na (ou a sua casa) à distância, não forem vistos e decidirem espreitar, vão ver uma mulher muito velha, metida em andrajos, colhendo frutinhas em arbustos enquanto entoa uma canção em algum idioma estranho, com bodes chifrudos ao seu redor. Dependendo da abordagem dos personagens (e de quão preconceituosos eles forem), as coisas podem ocorrer de formas muito diferentes.

Tia Margret, como prefere ser chamada, geralmente é uma vovó simpática que ajuda pessoas perdidas. Porém, anda muito temperamental porque, mais de uma vez, caçadores e lenhadores que vagueavam pela floresta tentaram capturá-la graças à crendice de que magas como ela controlam a Fera. Portanto, assim que o encontro começa, a atitude da bruxa é hostil, e ela vai tentar expulsá-los com magias como amedrontar e enxame de pestes, enquanto grita para que a deixem em paz. Porém, se os personagens tentarem desfazer o mal-entendido de forma amigável, a CD para mudar sua atitude é 15.

Se as coisas forem bem, a senhora convida o grupo para entrar em sua casa, onde serve um chá. Dependendo dos rumos da conversa, não apenas vai contar sua teoria sobre como a Fera pode ser ferida por acônito, como vai entregar ao grupo um frasco com um preparado especial dessa substância (veja o quadro "O Ponto Fraco", na página 73). Há, no frasco, o suficiente para cobrir as armas de todos os personagens (uma ação completa), e o efeito dura uma cena. Ela lhes ensina a produzir mais, inclusive.

Se Tia Margret gostar mesmo dos personagens, vai lhes presentear com a arma de um de seus cinco maridos, um cigano chamado Andrej. Ela fala com carinho do sujeito, e lhes entrega uma arma de fina forja (com uma modificação; escolha uma apropriada), em uma bela bainha ornamentada.

Se as coisas foram mal e os aventureiros mataram Margret (ou a subjugarem de qualquer forma), ainda assim podem descobrir o preparado de acônito e a fórmula para preparar escrita em anotações no casebre da bruxa. Nesse caso, também encontram a arma superior e o equipamento e o tesouro dela (mas role apenas na coluna de dinheiro).

O Destino de *Sir* Fandral

Este encontro não é crucial para a aventura, mas é algo pelo que os personagens podem se interessar. Escolha ou role na tabela abaixo um local e situação que selou o destino final do galante cavaleiro Sir Fandral e da Vanguarda Branca, sua companhia armada. Apesar de ter fama por boa parte de Sammelen, este jovem nobre não era tão competente quanto fazia parecer. Era bom em justas, em dançar nos bailes da corte e cortejar donzelas e rapazes da nobreza, mas não estava à altura da Fera. Era apenas um cavaleiro inexperiente, que pagou muitos bardos para exagerar suas habilidades e pegou um fardo pesado demais, trazendo a morte para si e seus comandados.

1d6	Local da Morte
1-2	Local de ataque da fera (encontro aleatório)
3	Covil das aranhas (encontro aleatório)
4	Caverna do troll (Cena 3)
5	Esconderijo dos bandidos (Parte 3)
6	Garra de Pedra (Parte 3)

Os personagens devem encontrar os restos mortais de toda a companhia. Há diversos equipamentos comuns — espadas longas, escudos pesados e bruneas, mas tudo em péssimo estado. Não podem ser usados, mas podem ser vendidos por 4d10 PP. A exceção é a armadura de Sir Fandral, uma meia armadura polida (+5 na Defesa na primeira rodada de cada combate). Na armadura há um tabardo rasgado, com um brasão bordado vagamente discernível. Personagens treinados em Conhecimento, Guerra ou Nobreza podem fazer testes dessas perícias contra CD 20 para identificar a árvore branca da casa Terith de Monforte. É uma família tradicional sammelesa, que pagará bem (equivalente a um tesouro de ND 7) e ficará bastante agradecida se os personagens levarem o cadáver do cavaleiro (ou ao menos sua ossada) e o entregarem junto de seu sinete. O resto do equipamento pode ficar com o grupo. O castelo dos Terith fica a cerca de 200km ao norte de Innalya e 100km a leste de Gredonia, junto às montanhas. Essa jornada pode contar como um Interlúdio após o fim desta aventura.

Perguntas & Respostas (Continuação)

Pode acrescentar algo a mais sobre os ataques?

Nas cenas de crime, nem mesmo criaturas carniceiras ousam se aproximar dos restos mortais das vítimas. Lobos não devoraram os corpos, corvos não lhe bicaram os olhos... nem mesmo os vermes querem os cadáveres. Considere que essas áreas estão (ou estavam) sob efeito básico da magia *Profanar* (ALdG, p. 162) e ficarão assim por 3d4 semanas.

Essa informação pode ser dada por alguns aldeões que passaram pelas áreas dos ataques dias depois, pelo padre Ynyr ou mesmo por Torquil e/ou membros da guarda (incluindo Kegan, que retornou à torre para enterrar seus amigos).

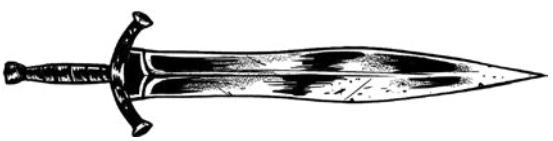
Se os personagens decidirem visitar algum desses locais, os mais recentes desde a torre de vigia (veja o quadro "Uma Linha do Tempo Sangrenta", na página 54) ainda estarão sob esses efeitos. Lá, existe 20% de chance de que a área tenha atraído mortos-vivos (veja os encontros "Necrófagos" e "Tia Margret", na página 52).

A criatura tem algum ponto fraco?

A maioria dos NPCs dirá que ninguém sabe ao certo. Talvez o padre Ynyr divida com eles a teoria de que acônito, ou mata-cão, seja útil. Ele conta que Sir Mordred sempre usava para caçar lobos e lorags, quando a população dessas bestas crescia o suficiente para ser um problema.

Há algo em comum entre as vítimas? A Fera tem uma predileção, como idade, local de nascimento, classe social ou raça?

Não. Apesar disso, algumas pessoas podem aproveitar para destilar seus preconceitos quando perguntadas: camponeses reclamando que a Fera não tem coragem de matar nobres, fidalgos bradando que apenas plebeus rebeldes acabam nas mandíbulas do monstro, religiosos dizendo que se trata de uma punição dos pecados do povo, nobres intriguistas sussurrando que a baronesa está sendo punida pelos seus segredos sombrios...



Uma Linha do Tempo Sangrenta

Os eventos a seguir estão descritos exatamente como aconteceram. Assim, quando usar as informações contidas aqui para falar através de NPCs que não conhecem toda a verdade, como a baronesa Tessa ou os aldeões de Hereot, lembre-se que essas pessoas não sabem dos fatos completos e devem dar testemunhos incompletos e pessoais. Por exemplo: Kegan, o guarda que sobreviveu ao ataque à torre de vigia, sabe descrever a criatura e sabe como ela ataca, mas não sabe que se trata de Mordred transformado.

Após arranjar todos os preparativos e se instalar com Sigfred e seus bandidos nas montanhas, Mordred executou seu primeiro ataque orquestrado. Como dito por Tessa, a fazenda do lavrador Millbur foi o alvo. A família observou brumas tomando conta de seu pequeno rancho, ouviu os gritos dos animais ao serem abatidos e foi rapidamente dizimada. Mordred largou o disfarce e voltou para casa e, dias depois, retornou para "investigar" o caso com o capitão Torquil e a guarda, quando então a notícia do massacre chegou a Hereot.

Então, por iniciativa da baronesa, alguns barões e cavaleiros (Sammelen é uma terra cheia deles) se envolveram em uma caçada pomposa e dispendiosa, e vitimaram dezenas de lobos e outras criaturas (como dito por Tessa na **Cena 2**). Logo depois, uma festa foi dada no castelo Hereot para comemorar o fim dos ataques. Nenhuma mantícora foi sequer avistada na caçada, mas Sir Fandral pagou os bardos que cantaram na festa para narrar como ele e Sir Mordred haviam encontrado e expulsado um desses monstros terríveis para sempre, após feri-lo com suas espadas.

Mordred então voltou aos bandidos e eles planejaram os próximos ataques. O ataque seguinte foi ao acampamento dos lenhadores Savras, Boremir e Sorgo, irmãos que o incomodavam quando era criança. Mordred fez todo o teatro com seus bandidos... mas, dessa vez, tomou a matança quase toda para si. O terceiro ataque foi à família do pastor Nalfias, e de fato a criança sobreviveu.

De volta a Gedevan, Mordred garantiu que a menina não diria nada que o comprometesse e deixou mais uma vez o castelo, prometendo juntar homens de armas para caçar a criatura. Agora, só retornaria quando Rugen tivesse convencido sua mãe a casar. Porém, assim que chegou ao esconderijo dos bandidos, Sigfred o confrontou. Eles lutaram, o bandido foi morto e Mordred foi embora com um punhado de fanáticos pelo seu modo de vida sanguinário. Nos dias em que eles vagaram por Vammira, encontraram a Garra de Pedra e Mordred se transformou, Gedevan gozou de relativa paz.

O primeiro alvo da Fera já transformada foi uma torre de vigia nas terras altas. Dessa vez as vítimas podiam se defender melhor, mas não foram páreo para o monstro. O guarda Kegan conseguiu fugir ao se aproveitar de outros soldados fugitivos que a Fera deu perseguição.

Aterrorizada, a baronesa começou a enviar pedidos de ajuda. O primeiro a atender foi Sir Fandral, que já participara da Grande Caçada. Ele veio com seus homens de armas, a Companhia Branca, e prometeu trazer a cabeça da Fera. Desapareceu nas montanhas, e nunca voltou. Enquanto isso, a Fera continuava espalhando o terror, matando pastores e seus rebanhos, camponeses que ousassem se afastar das fazendas e viajantes incautos. Alguns eram devorados, outros apenas feitos em pedaços. Por um tempo, um ou outro pretenso herói desconhecido aparecia e jurava à baronesa que resolveria o caso, mas nunca aparecia novamente. E então, os personagens – as primeiras almas valentes com alguma reputação desde a Vanguarda Branca – chegaram.

Aqui vai a linha do tempo resumida dos acontecimentos:

Dia –10. Rugen de Merterien convence Sir Mordred de Gedevan a participar de sua conspiração.

Dia –9. Mordred começa a fazer os preparativos e procurar possíveis parceiros para executar o plano sinistro.

Dia –7. Na estalagem Duas Raposas, em Craganmore (a aldeia do castelo de Merterien), Sir Mordred se encontra com o bandido Sigfred e o convence, com promessas tentadoras, a participar.

Dia –6. Enquanto Sigfred coopta bandidos nas montanhas, Mordred levanta fundos e organiza, pelas costas da baronesa, a construção do esconderijo.

Dia 0. Com tudo preparado, Mordred e Sigfred executam o primeiro ataque, chacinando o fazendeiro Millbur e sua família.

Dia 1. A notícia do ataque chega a Hereot, e Sir Mordred segue o capitão Torquil e seus homens para "investigar". Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot.

Dia 2. Conforme combinado, Rugen envia seu braço-direito, um soldado inescrupuloso chamado Bradwarden, com um carregamento de comida, bebida e riquezas até o esconderijo de Mordred e Sigfred, e os bandidos comemoram.

Dia 4. Rugen começa a fazer visitas frequentes a Gedevan, com o pretexto de auxiliar Tessa na difícil tarefa de lidar com a situação.

continua na página ao lado...

Uma Linha do Tempo Sangrenta (Continuação)

Dia 9. Acontece a Grande Caçada, em que nobres, cavaleiros, mercenários e mercadores da região perseguem lobos, raposas e outras criaturas nas áreas florestais ao redor. A baronesa dá uma festa em Hereot e, pagos por Sir Fandral, os menestreis cantam sobre ele e Sir Mordred escorraçando uma mantícora da região.

Dia 12. Mordred volta ao esconderijo dos bandidos e eles planejam os próximos ataques.

Dia 17. O bando ataca os lenhadores Savras, Boremir e Sorgo em seu acampamento na floresta. Mordred mata os três sozinho, em um frenesi assassino que assusta Sigfred.

Dia 19. A guarda encontra os lenhadores mortos. Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot.

Dia 20. Mordred volta a Hereot e diz à mãe que está visitando os lavradores e patrulhando a terra, uma mentira deslavada.

Dia 23. Terceiro ataque. O casebre da família do pastor Nalfias, na Colina da Cotovia. Todos, menos a criança, Lanna, são mortos.

Dia 24. A guarda de Gedevan encontra a chacina da colina. Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot. Lanna é deixada aos cuidados da igreja.

Dia 25. Mordred visita a menina e se certifica de que ela não viu demais. Ele anuncia que vai juntar espadas e caçar a Fera.

Dia 27. Nas montanhas, Mordred assassina a sangue frio os homens de armas que recrutara, já completamente afetado pela magia da pele de lobo e sussurros demoníacos.

Dia 31. Sigfred confronta Sir Mordred assim que ele chega ao esconderijo. Eles lutam e o bandido é morto. A viúva Danna e a maioria dos bandidos ficam contra o cavaleiro. Alguns homens, tão insanos quanto o cavaleiro, partem junto com ele.

Dia 40. Atraídos pelos sussurros de demônios, Sir Mordred e seus seguidores chegam à Garra de Pedra, uma ruína vammiriana pertencente à época dos Antigos, a sociedade que há milênios vivera ali. Influenciados pelos demônios, os homens fazem um ritual profano, potencializado pela energia mística da magia de reis feiticeiros do passado. Mordred matou seus seguidores e se tornou a Fera. O monstro passaria a voltar à Garra de Pedra apenas para descansar, em noites de lua cheia.

Dia 46. A Fera ataca seu primeiro alvo, na floresta. Vários de seus ataques nunca chegarão ao conhecimento de Hereot (são os que os personagens encontram nos encontros aleatórios).

Dia 55. A Fera ataca a torre de vigia nas terras altas. Pela primeira vez, sofre alguns arranhões das lanças dos soldados, mas mata quase todos – o guarda Kegan sobrevive, fugindo para Hereot. Retorna com o capitão Torquil e o resto da guarda, mas é tarde demais. Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot. A torre é deixada em pedaços, para ser reformada quando possível.

Dia 56. A baronesa começa a enviar pedidos de ajuda para toda a região, e paga viajantes e bardos para espalhar a notícia.

Dia 59. Os aldeões começam a se revoltar com a situação. Ruivão, o ferreiro, questiona a baronesa e ela promete que a ajuda virá.

Dia 63. Sir Fandral e sua Vanguarda Branca atendem ao chamado e partem de Hereot prometendo matar a Fera. Jamais retornariam (veja "O Destino de Sir Fandral", na página 53).

Dia 65. Um mascate e seu filho são assassinados junto de sua escolta, na estrada para o leste de Sammelen.

Dia 68. Garlan, mercador local de Hereot, estranha o atraso do mascate que sempre passa para suprir seu empório e pede ajuda ao capitão Torquil, que rapidamente começa a patrulhar a região. Logo encontram a cena de crime na estrada. Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot. Eles deixam parte das marcas do massacre e a carroça do mercador virada na estrada.

Dia 73. A lavradora Berma e sua família é atacada e morta em sua fazenda.

Dia 77. Torquil leva seus homens à fazenda de Berma. Os cadáveres são recolhidos e enterrados em Hereot.

Dia 78. Garlan e mais alguns aldeões começam a acreditar nos rumores de que bruxas estão controlando a Fera, porque a fazendeira Berma tinha alertado, dias atrás, ter visto uma feiticeira na floresta perto de seu rancho.

Dia 86. Jonquil, uma pastora de ovelhas é pega pela Fera e eviscerada junto ao rio.

Dia 89. Os guardas encontram o cadáver de Jonquil e levam de volta a Hereot.

Dia 90. Os personagens chegam a Gedevan.

Cena 1

Gritos Silenciosos

Você pode usar esta cena na manhã seguinte ao banquete, se quiser acelerar as coisas, ou deixá-la para mais tarde, se quiser manter um clima mais de investigação e suspense. Ao primeiro raio de sol, uma mulher desesperada e em trapos corre pela aldeia de Hereot e para de frente à muralha do castelo, gritando a plenos pulmões por ajuda.

Vocês são acordados com gritos de pavor e desespero no pátio do castelo. Quando chegam e entendem a situação, percebem que a Fera atacou novamente. Dessa vez, o alvo foi a vinícola de Pedra do Cardeal, alódio pertencente à família do meio-elfo mercador Hadrian. Vocês o avistam aos prantos, abraçado a uma jovem suja e ensanguentada. Todos, da baronesa até os serviçais do castelo, estão apavorados.

Hadrian deita a moça gentilmente sobre um banco de madeira e se volta para vocês, o rosto banhado de lágrimas. "Meus amigos", ele diz, "não há mais tempo a perder. Cavalguem comigo e venham descobrir rastros da Fera, para que possam caçá-la de uma vez por todas!"

A jovem — que não está morta, apenas desmaiada — é irmã de Hadrian, uma moça chamada Aillah. Se os personagens decidirem esperar para interrogá-la, descobrirão pouco mais do que Lanna e Kegan ofereceram. Talvez você queira entregar mais alguma informação, a seu critério.

Quando o grupo chegar até a vinícola, continue a cena.

Vocês atravessam os portões ensanguentados da pequena vinícola, um lugar que poderia ser bucólico e sereno, não fosse o ar pesado e o silêncio sepulcral cortado apenas pelo vento. Seguem as pegadas de Aillah através da estradinha que leva à casa da família, preparando seus espíritos para o que está por vir.

Nenhuma das narrativas ouvidas ontem se comparam ao horror que é presenciar a cena. Vocês veem cadáveres por toda parte, de pessoas e animais, dilacerados a esmo. O sangue forma poças enormes e uma lama agourenta na terra. Um braço arrancado despenca de uma janela quando vocês passam, e vocês se questionam se terão ou não coragem de entrar na casa.

Se Hadrian estiver com o grupo, não vai ser muito útil (não se pode culpá-lo). Se os personagens conseguirem acalmá-lo (Diplomacia ou Religião, CD 20), ele poderá agir como um parceiro ajudante veterano.

Aqui, eles podem investigar o ataque em si, descobrindo coisas como o padrão da cena (mas também podem obter essa informação de Aillah, que descreverá como a criatura surgiu das brumas no chiqueiro de porcos, e como foi dando bote em seus familiares e animais quando esses se dispersaram em uma correria infernal. Ela só sobreviveu porque se escondeu no celeiro). Com um resultado muito bom, os personagens podem ainda descobrir fiapos do pelo e até mesmo um dos dentes da Fera.

Se alguém entrar na casa, avista um massacre. Fica a seu critério, de acordo com a sensibilidade do grupo, descrever ou não os corpos esquartejados. Peça um teste de Vontade (CD 20) para o personagem. Se ele falhar, fica abalado até o fim da cena. Porém, se passar, ganha 1d4 PM temporários quando enfrentar a Fera, pela determinação em destruí-la e impedir novas matanças.

A outra coisa que os personagens podem (e devem) descobrir aqui são os rastros da criatura. É uma tarefa difícil, mas apesar das pessoas dizerem que a Fera se teletransporta através das brumas, isso não é verdade. Ela apenas dá saltos muito longos e é rápida, de modo que a CD de Sobrevivência para rastreá-la será sempre 5 pontos mais alta que o normal.

Lembre também das caixas com informações que podem ser descobertas no cenário. Por exemplo, eles podem se deparar com uma área cheia de acônito enquanto seguem os rastros da Fera e notar, que ao passar pelas flores, o monstro passou muito mal e vomitou um lodo preto-azulado. Isso conta como um sucesso no teste estendido especial para encontrar a criatura (veja "A Caçada Selvagem", na página 49).

A CD de testes gerais para investigar a cena é 15. Adicione +5 na CD para rastrear a Fera, e considere os modificadores da tarefa (ALdG, p. 83). Em locações de ataque menos "frescas", aumente a CD de acordo com os dias passados. Assim, se o grupo decidir investigar o local do primeiro ataque, por exemplo, será praticamente impossível conseguir alguma coisa.

De modo geral, todos os rastros da criatura seguem de forma errática pela floresta. As direções aqui não são importantes, e sim a sua narrativa. Eles podem seguir pela **Cena 3**, caso você queira um confronto com o troll Magogg, se aproximar das terras de Tia Margret (caso você queira que eles a encontrem e os dados não estejam colaborando) ou, se o grupo já conseguiu os sete sucessos no teste estendido especial, seguir para a **Parte 3**.

Cena 2

Ações Autoritárias

Esta cena é, na verdade, um apanhado geral para ações sociais de investigação dos personagens. Além das informações que o grupo já conseguiu com os nobres, eles podem conseguir mais sucessos no teste estendido especial com as abordagens a seguir.

Perguntar Por Aí

O grupo entrevista pessoas na vila. Peça testes de Investigação (ou outras perícias coerentes que os jogadores justifiquem, como Atuação, Diplomacia…) com CD 20, e solte algumas informações dos quadros "Perguntas e Respostas", "Rumores e Boatos", "Uma Linha do Tempo Sangrenta" e "O Ponto Fraco", ou mesmo pedaços de fatos que deixaram de descobrir no banquete, nas investigações das locações e nos encontros aleatórios.

Por exemplo, eles podem encontrar três ou quatro membros do bando de Varrus (veja o encontro aleatório "Garotos Perdidos", na página 50) fazendo arruaça na taverna de Hereot e, depois de lhes aplicar um corretivo, descobrir onde os outros têm armado suas emboscadas. Eles podem, então (se quiserem) seguir diretamente para o encontro aleatório (com alguma vantagem, inclusive).

O grupo também pode ficar sabendo que uma bruxa dos ermos (Tia Margret) sabe muito sobre a Fera e até como matá-la. Eles podem receber direções gerais, com as quais um teste de Sobrevivência (CD 15) os levam facilmente à cabana da bruxa.

Na pior das hipóteses, os personagens descobrem dicas de avistamentos e rastros do monstro (e isso conta como um sucesso no teste estendido da caçada).

Falar com Sobreviventes

Conversar em primeira mão com a menina Lanna e o guarda Kegan pode não trazer muitas informações a mais aos personagens, dependendo do quanto você já entregou. Talvez um ou outro detalhe possa ser dado pelo soldado — coisas como "Eu acho que o monstro não chega a sumir nas brumas… talvez ele se movimente tão rápido que dê essa impressão, e um bom cão farejador conseguisse encontrar seus rastros. Mas eu é que não vou encarar de novo essa criatura, não senhor".

Rumores & Boatos

- A Fera é nada mais que um lorag possuído por demônios, mandado por bruxas vammirianas para atacar o bom povo de Sammelen. *(falso)*
- A baronesa Tessa é infiel e teve um filho fora do casamento. *(verdadeiro)*
- A Fera é um dragão que se esconde nas névoas. *(falso)*
- A Fera é um novo Devorador de Mundos, começando seu trabalho pelas pequenas comunidades e se fortalecendo para desfazer o trabalho dos deuses. *(absurdamente falso)*
- É possível matar a Fera embebendo armas com um preparado especial alquímico a base de prata, cicuta da serra, papoula de Zibrene e acônito. *(parcialmente verdadeiro; veja "O Ponto Fraco", na página 73)*
- A Fera se esconde na Floresta de Gedevan, na área do Carvalho Solitário. *(falso)*
- Há uma bruxa em algum lugar da floresta ou das montanhas que sabe como matar a Fera, mas ninguém sabe como encontrá-la. *(verdadeiro)*
- A Fera é na verdade o irmão da baronesa, que enlouqueceu e foi trancado por ela em uma caverna e possuído por demônios. *(parcialmente verdadeiro... veja a **Cena 4**)*

Conversar com os Mortos

O grupo exuma uma vítima e usa poderes divinos (ou qualquer outro sortilégio) para fazê-la falar. Nesse caso, eles terão descrições mais vívidas dos ataques noturnos: sempre algo muito rápido, borrões de sombras... a maioria das vítimas vai lembrar de garras e uma bocarra. É como se a Fera surgisse das brumas e pudesse estar em todos os lugares ao mesmo tempo.

Vítimas mais antigas vão reforçar ainda mais essa ideia de onipresença, porque o que viram foi na verdade um bando de homens vestidos de lobos. O interessante aqui é que os jogadores podem desconfiar que a Fera não está, ou pelo menos não esteve em algum momento, sozinha. Você pode até mesmo, já que essa é uma ação bastante drástica, entregar que um dos cadáveres mais antigos viu homens fugindo na direção das montanhas enquanto agonizava. Isso pode levá-los mais diretamente ao esconderijo de Danna e seus bandidos (**Parte 3**).

Cena 3

Fé em Monstros

Instigados por uma pista falsa a partir de rumores colhidos em Hereot ou no banquete, ou até mesmo seguindo algum dos muitos rastros que a Fera deixa em suas passagens pela região, os personagens acabam chegando nessa área.

Singrando a floresta, vocês percebem estar chegando a uma região alta e cheia de rochedos e montes. Ao longe, avistam um grande barranco e, na ponta dessa espádua de pedra, um imenso carvalho pode ser visto se erguendo em direção aos céus. Suas raízes são tão antigas que se entremeiam no precipício abaixo, e é desafiador pensar que as constantes chuvas do Vale da Neblina nunca causaram um deslizamento que fizesse o Carvalho Solitário desabar.

No desfiladeiro sombrio sob a árvore, vocês veem várias cavernas, e imaginam se a Fera se esconde em alguma delas. Quando se aproximam para investigar, enxergam algo escondido em meio às árvores! Porém, não se trata da Fera, mas de um humanoide com três metros de altura, pele verde e verruguenta e braços compridos com garras enormes. O monstro urra, ansioso para devorá-los. É uma criatura das histórias assustadoras de infância: um troll.

O troll ataca os heróis sem hesitar (veja ALdG, p. 262), e só foge se sofrer dano por fogo e/ou ácido (um teste de Sobrevivência (CD 20) revela essa fraqueza). O grupo invadiu o território do monstro, mas ele está sempre faminto e tentará persegui-los com todas as suas capacidades.

A Fera passou por aqui, mas o troll não estava na ocasião. Se os dados indicarem um encontro com ela nessa cena, os dois monstros podem se digladiar enquanto enfrentam os personagens!

Além de um combate divertido e o tesouro do troll, esta cena tem pouco a oferecer. Porém, é um bom lugar para inserir os cadáveres de Sir Fandral e sua Vanguarda Branca (nesse caso, eles seguiram a mesma pista errada e tentaram enfrentar o troll, mas acabaram apenas engordando tanto o monstro quanto o seu tesouro), ou as pistas do acônito (talvez a Fera tenha atacado o troll, mas foi arremessada em um campo de acônitos, sofreu os efeitos da planta e fugiu).

Cena 4

Despertar do Demônio

Esta é mais uma opção de investigação, e uma cena interessante de jogar. Não só os heróis confirmarão um rumor e explorarão os esqueletos no armário da baronesa Tessa, como terão um contato horripilante com o sobrenatural.

Vocês avançam no terreno enlameado da floresta, em busca do lar do Presciente. Tanto no castelo quanto na aldeia há sussurros e fábulas sobre esse vidente. Entre histórias conflitantes e direções equivocadas, há algo em comum em todas elas: seu covil seria em algum lugar na floresta ao sul do castelo. Com fé em seus instintos e disposição para explorar, vocês começam a busca.

Após um tempo dando voltas nos arredores, vocês encontram uma gruta com a entrada meio escondida pela vegetação. Uma fumaça adocicada sai da escuridão. Vocês conseguem discernir murmúrios raivosos vindos de dentro. De repente, uma voz gutural se faz ouvir:

"Entrem, forasteiros. Já é hora de revelar a vocês o que seu destino reserva. E o que reserva a toda Gedevan."

Se os personagens aceitarem o convite e entrarem na caverna, se veem em um aposento rústico, o ar tomado de fumaça de um fogo de chão nos fundos. Perto das chamas, um homem curvado, de longos cabelos grisalhos e barba branca mal cuidada, está sentado em uma cadeira de madeira. Ele veste robes esfarrapados e está com um copo de barro nas mãos, de onde sai um vapor fumegante.

"Aceitam um pouco de chá?"

É provável que os jogadores, desconfiados, não aceitem. Do contrário, é apenas um chá de ervas relaxante e saboroso, que espanta um pouco do frio.

Além do velho e da fogueira, há móveis antigos, cobertos de poeira, teias de aranha, frascos com líquidos estranhos e livros. Por tudo, velas queimadas pela metade e ossos e crânios de animais. Por fim, uma pequena mesa de madeira e uma cama humilde completam o ambiente.

O velho Presciente diz:

"Vou lhes contar uma história. Um fato do passado, que ressoa no futuro. Uma criança nascida na hora errada, amaldiçoada com a visão dos dias por vir. Levada dos seus para escuridão ela foi, assim mantendo os sacros planos para a primigênia. Cresceram separados, mas unidos... pelo vaticínio. Agora que vocês estão enredados nessa trama... VEJAM!"

O homem sopra algum pó de sua mão, e vocês começam a ver o terreno à sua volta mudar.

Os personagens não têm direito a testes de resistência, mas os efeitos não são nocivos. É apenas o Presciente compartilhando suas visões com o grupo.

Vocês se veem em um círculo de pedras antigas, cheio de inscrições ancestrais. Encaram a Fera, cheia de fúria assassina, com a luz da meia lua em seu dorso, se aproximando de seus filhotes com a boca salivando, os dentes enormes e amarelos... Ela vai cravar as presas! Então, a visão se desfaz e o vidente começa a se debater.

Se os personagens decidirem segurá-lo, podem fazer um teste de Luta (CD 20), para evitar que ele se machuque. Se não fizerem nada, o vidente arranca tufos dos próprios cabelos, e então avança selvagemente em direção ao grupo! Em meio a sua fúria descabida, o Presciente fala, como se acompanhado um coro de vozes totalmente diferentes da sua:

"A cadela de olhos cinzentos me traiu, e agora terei a minha vingança! A Fera age e meu coração se regojiza! Que rasgue a garganta de seus pais! A ingrata e o usurpador, que mal pode esperar para se apossar de minhas terras!"

Assumindo que os personagens apenas contiveram o velho (e não o mataram), ele se acalma e subitamente parece muito, muito cansado.

"Estou exausto, meus amigos. Eu de nada sei. As visões vêm e vão sem que eu possa controlá-las. Vão... cumpram seu destino. Por favor, me deixem agora."

Talvez os personagens saiam com mais perguntas que respostas desta cena, mas receberam dois benefícios. O primeiro é um sucesso no teste estendido da caçada, pela visão da fera e do terreno ao redor dela. O segundo é que, graças à visão do velho, até o fim da aventura cada jogador pode rolar novamente um teste (e apenas um) e escolher o melhor resultado.

Cena Opcional

Serpentes da Destruição

Use esta cena caso os jogadores estejam entediados ou para ajudá-los a desconfiar da conspiração de Rugen.

O grupo é abordado por cinco mercenários (veja a página 71), liderados pelo mago Tyrian. O mago exige um favor do grupo (veja abaixo), em troca de não atacá-los. Caso um combate aconteça, Tyrian não luta até a morte, usando sua habilidade Fuga Mágica para escapar e ir até o ponto de encontro, uma estalagem de beira de estrada nos limites do baronato, a oeste, chamada *Repouso do Cavaleiro*. Lá, espera encontrar seu contratante e dar o resultado da batalha.

Você decide quem contratou os mercenários — e isso define o que Tyrian exige do grupo.

• **Bradwarden, o braço-direito do barão Rugen.** Nesse caso, é apenas o Variegado sendo um pouco mais ativo na tarefa de atrapalhar os personagens. A exigência de Tyrian é que eles deixem o baronato e nunca mais voltem.

• **Trevor Firexian, o fidalgo azedo.** O jovem se sentiu humilhado por não ter podido defender a honra de Rugen no banquete e mandou os mercenários darem uma lição no grupo. No entanto, isso não veio do nada — o fidalgo foi convencido por Rugen que os personagens o insultaram publicamente quando ele foi tirado de cena, bêbado. A exigência de Tyrian é que eles se ajoelhem para Trevor e peçam perdão publicamente, na estalagem, com testemunhas. Depois, deixem Gedevan para sempre.

• **Capitão Torquil, um trabalhador cansado.** Se tem alguém sendo pressionado pela nobreza local, é este homem. Não é que ele queira que os personagens falhem, mas está furioso porque eles estão (esperamos) tendo sucesso onde ele falhou. Rugen não o deixa em paz, sugerindo a Tessa que demita o homem todos os dias. A exigência de Tyrian é que eles digam tudo o que descobriram até agora e deixem o baronato para sempre.

O grupo pode tentar pegar o contratante (seja quem for) na estalagem onde ele aguarda, junto de alguns homens de armas (use a ficha dos soldados de infantaria, em ALdG, p. 261). Seja como for, vão acabar a cena deveras desconfiados do barão Rugen Pertinax de Merterien. Se é que já não estavam... Se o grupo decidir ir para cima do Variegado, veja "Confrontando o Barão", na página 65.

Parte 3: O Clamor das Trevas

Quando os personagens acumularem o número de sucessos exigidos no teste estendido para localizar a Fera, diga para eles que já possuem pistas suficientes para encontrar o provável covil dela, o rochedo conhecido como Garra de Pedra, nas Montanhas da Neblina. Quando eles partirem para esse local, a **Parte 3** começa.

Cena 1

A Última Caçada

Após encontrar e perder os rastros da Fera várias e várias vezes, além de passar por muitos encontros estranhos e noites ao relento, vocês enfim juntam pistas sobre o covil dela. Tudo indica que a Fera se esconde em um rochedo ancestral conhecido como Garra de Pedra, no lado vammiriano das montanhas.

Sem demora, vocês avançam pelos campos até avistarem uma região alta e escarpada no horizonte, de onde desce uma neblina incessante. Assim que começam a subir, vocês notam que não será uma jornada fácil: o terreno rochoso é tomado de paredões, abismos e rios e cachoeiras turbulentos. Para piorar, o clima é inclemente, com chuva e neblina o tempo todo.

Por outro lado, vocês sentem que estão cada vez mais perto do covil da Fera. Os uivos demoníacos ouvidos ao longe, de vez em quando, só confirmam isso.

Mesmo tendo pistas de para onde ir, avançar pelas Montanhas da Neblina é uma tarefa árdua! Para essa jornada, o grupo deve escolher um guia, que por sua vez precisa fazer um teste estendido de Sobrevivência (CD 25, 3 sucessos exigidos). Cada teste representa um dia de viagem e deve ser feito no final do dia, após a rolagem de encontros (veja a seguir). Outros personagens podem ajudar com perícias que consigam justificar, mas cada perícia diferente só pode ser usada uma vez ao longo do teste estendido.

Se o grupo passar no teste estendido, avance para a **Cena 2**. Se falhar, são emboscados por foras-da-lei — veja "Bandoleiros de Danna", na página 62.

No início de cada dia de viagem, um jogador deve rolar 1d10 para determinar o que o grupo encontra naquele dia.

idio	Encontro
1	Velho da ponte
2	Brumas espessas
3	Chuva inclemente
4	Flechas bandidas
5	Desfiladeiro instável
6	Tempestade de raios
7	Rochedo escorregadio
8-9	Nenhum encontro
10	Dia claro

1) Velho da Ponte

O caminho termina num abismo terrivelmente largo e profundo, atravessado por uma ponte de corda e madeira que balança ao vento. À frente da ponte, está um velho de barba longa e olhos injetados, vestindo trapos cinzentos. Ele está apoiado num cajado retorcido e parece aguardar pelos heróis! Se forem até o ancião, ele diz que o grupo precisa responder três charadas para atravessar a ponte. A primeira charada é:

Para quem nasce na palha, trago orvalho ao rosto
Para quem nasce no ouro, sou invisível
Muitas vezes, preciso de braço exposto
Outras tantas, de mente sensível

A resposta é "o trabalho". Se o grupo responder corretamente, o velho fala a segunda charada:

Todos me temem, de velho a criança,
Mas sou inevitável, entendeu?
E sempre — sempre! — termino em dança
Então diga: quem sou eu?

A resposta é "a mudança". A terceira charada é uma simples pergunta: *"Qual a sua cor favorita?"*. Quem quiser responder precisa fazer um teste de Inteligência. Se rolar "1" natural, acaba se embananando e responde errado!

Se o grupo responder as três perguntas corretamente, o velho resmunga e dá um passo para um lado, deixando que os personagens atravessem a ponte. Depois de passar, se olharem para trás, verão que tanto o velho quanto a ponte desapareceram.

Se o grupo errar uma das respostas, o velho ri, os xinga ("Seus palermas!") e desaparece junto com a ponte! Resta ao grupo recuar e procurar outro caminho, o que conta como uma falha no teste estendido para avançar pelas montanhas.

Por fim, se o grupo não quiser encarar o velho, pode dar meia volta e procurar outro caminho — mas isso também conta como uma falha no teste estendido.

2) Brumas Espessas

O dia amanhece ainda mais enevoado que o normal. A bruma espessa impede os personagens de enxergar além de poucos passos, e impõe –5 no teste de Sobrevivência do guia nesse dia.

3) Chuva Inclemente

A chuva fica ainda mais forte, com pingos grossos e gelados. Os personagens podem seguir viagem ou procurar abrigo. Se seguirem pela cortina de água, ficam com as roupas encharcadas e as botas pesadas, sofrendo 4d6 pontos de dano de frio pelo dia (Fortitude CD 20 reduz à metade).

Se procurarem abrigo, precisam fazer um teste de Sobrevivência (CD 20). Se passarem, não sofrem o dano. Independentemente de passarem ou não, isso conta como uma falha no teste estendido para avançar pelas montanhas.

4) Flechas Bandidas

Enquanto avançam, o grupo escuta um zunido — flechas estão voando na direção deles! Faça um ataque à distância contra cada personagem (ataque +11, dano 1d6+5 de perfuração, crítico x3). A menos que possuam uma habilidade como Esquiva Sobrenatural, os heróis estarão desprevenidos (–5 na Defesa). Após a saraivada, é possível ver vultos sumindo do outro lado de um abismo. As flechas foram disparadas pelos bandoleiros de Danna (veja a página 62).

5) Desfiladeiro Instável

O grupo chega em uma "garganta" — uma passagem estreita entre dois paredões. Enquanto os personagens estão atravessando, os paredões tremem e um desmoronamento começa!

As pedras causam 12d6 pontos de impacto em todos os aventureiros. Eles podem reagir, claro! Exemplos de ações incluem sair correndo para fugir do desabamento (Atletismo CD 25, passar evita o dano) ou apenas tentar evitar as piores pedras (Reflexos CD 20, passar reduz o dano à metade). Resolva outras ideias pedindo testes de perícia com dificuldades e efeitos baseados no exemplos acima.

6) Tempestade de Raios

As nuvens cor de chumbo ficam negras, tornando o dia escuro como a noite. Logo, clarões tomam os céus e trovões ribombam pelos desfiladeiros.

Como em "Chuva Inclemente", os personagens podem seguir viagem ou procurar abrigo. No primeiro caso, cada personagem deve rolar 1d20. O azarado que rolar o menor valor será atingido por um raio, sofrendo 8d10 pontos de dano de eletricidade.

No segundo caso, precisam passar num teste de Sobrevivência (CD 25 — a dificuldade maior representa que o grupo tem pouco tempo para encontrar um abrigo antes dos raios). Novamente, isso conta como uma falha no teste estendido da jornada.

7) Rochedo Escorregadio

Enquanto avança, o grupo passa por uma região de pedras lisas. Pergunte quem está indo na frente. Esse personagem tem direito a um teste de Sobrevivência (CD 20) *ou* Percepção (CD 25) para perceber o perigo. Se falhar, precisa passar em um teste de Reflexos (CD 25) para não escorregar e rolar penhasco abaixo, sofrendo 8d6 pontos de dano de impacto mais 2d8 pontos de dano de corte das pedras afiadas. Pelo menos, a queda desse aventureiro alerta os outros do perigo...

Se passar no teste de Sobrevivência, o personagem percebe o risco. Sabendo dele, passar pelo rochedo é mais fácil, e exige apenas um teste de Acrobacia (CD 20). Se um personagem que já tiver passado estender uma corda para os outros, esses recebem +5 no teste.

Mais uma vez, é possível recuar e procurar outro caminho, mas isso conta como uma falha no teste estendido para atravessar as montanhas.

8-9) Nenhum Encontro

O grupo avançam o dia inteiro pelos desfiladeiros enevoados, sem encontrar nenhum perigo.

10) Dia Claro

Por um milagre, a chuva incessante para, as nuvens se abrem e um céu pálido surge por trás delas. Tímidos raios de sol iluminam as montanhas até o horizonte, fornecendo ao guia +5 no teste de Sobrevivência nesse dia.

Falha no Teste Estendido: Bandoleiros de Danna

Se o grupo falhar no teste estendido (ou seja, acumular três falhas antes de três sucessos), será emboscado pelos bandoleiros de Danna enquanto vaga pelas escarpas rochosas e florestais.

Há dois bandoleiros para cada personagem (p. 67), mais o líder deles, um hobgoblin chamado Nennog (p. 71). Eles estão em alcance médio e começam disparando flechas nos aventureiros. Estão em cima de pedras (recebendo +2 em testes de ataque pela posição elevada; Atletismo CD 20 para escalar) e atrás de pinheiros enevoados (recebendo cobertura parcial *e* camuflagem parcial!). Os personagens têm direito a um teste de Percepção (CD 25, pois estão um pouco perdidos...). Quem falhar é surpreendido (não age e fica desprevenido na primeira rodada).

Os foras da lei atacam por medo de estarem sendo caçados, tendo a localização do esconderijo comprometida, mas se rendem caso metade do bando seja derrubado. Como tem estado com a moral baixa, Nennog conta tudo que sabe ao personagens sem grande resistência. Eles temem a Fera tanto quanto o povo de Gedevan, mas não sabem que se trata de Sir Mordred. Se os personagens não exigirem ser levados até o esconderijo, ele mesmo sugere que sua líder, Danna pode saber mais, e se oferece para guiar os heróis até lá, levando à **Cena 2**. Se os personagens não confiarem nos bandoleiros (ou matarem todos), ainda assim podem seguir seus rastros para encontrar o esconderijo deles.

Cena 2

O Começo do Fim

Vocês chegam até uma enorme ravina, com uma descida escarpada cheia de saliências rochosas que lembram degraus de gigantes. Descem com cuidado pelas pedras cheias de limo e chegam ao fundo escuro do desfiladeiro, por onde passa um riacho pedregoso. Caminham um pouco pelas rochas e arbustos, até divisar algumas linhas de fumaça, saindo do telhado de sapê de uma casa grande e rústica de madeira e pau-a-pique. Ao redor da casa, uma paliçada se ergue, e vocês veem algumas sentinelas sobre uma provável passarela do outro lado.

Se estão com Nennog, o hobgoblin faz um assobio alto e aguarda a resposta antes de prosseguir. Nesse caso, a passagem é segura e os personagens entram no forte de Danna sem grandes problemas.

Assim que os portões de madeira se fecham atrás de vocês, uma mulher aparece na porta da casa. Ela tem pele clara e sardenta, olhos azuis e cabelos escuros, com uma faixa de couro na testa. É alta e musculosa, com porte de guerreira. Traz uma marreta de guerra nas mãos, uma montante amarrada nas costas e veste uma cota de aneis. Sua expressão é a mais hostil possível, como se ela estivesse se preparando para a última batalha da sua vida e agora fosse o momento certo. A mulher diz:

"Entendo que vieram queimar os pecados do velho Variegado ou nos punir pelo que fizemos a Gedevan. Mas não vamos sem luta."

Saskia, se estiver viva, pode interferir nesta cena de muitas formas. Se os personagens a salvaram da turba enlouquecida em Gedevan, ela vai argumentar com a mãe a favor do grupo, apelando que as duas partes podem se entender antes de algo ser feito. Se não fizeram nada ou a prejudicaram de alguma forma, ela vai insultar o grupo e se comportar de forma hostil.

Danna está preparada para qualquer coisa, mas se o grupo não atacar de imediato, ela pode ser convencida a contar toda a história. Ela sabe inclusive do ritual (Saskia viu tudo, escondida) e pode indicar aos aventureiros a direção da Garra de Pedra ou mesmo levá-los até lá. Ela pede apenas que o grupo permita que seus seguidores, suas famílias e Saskia possam ir embora em segurança, com a promessa de nunca mais fazer mal ao povo de Gedevan. Se o grupo permitir, ela mesma se entrega à justiça e testemunhará a favor.

Se os personagens não chegaram com Nennog, as coisas vão depender de como decidirem agir:

- Se apenas se aproximarem, serão recebidos com chuvas de flechas (cada personagem sofre dois ataques por rodada, com +11 para acertar e 1d6+5 pontos de dano de perfuração por ataque).
- Se chegarem furtivamente, podem até mesmo neutralizar as 2d4 sentinelas que estão sempre vigiando o passadiço da paliçada e dar um jeito de entrar. Porém, é praticamente impossível que consigam neutralizar todo o acampamento silenciosamente

(se sim, parabéns); uma hora o alerta será dado e os bandidos vão lutar.

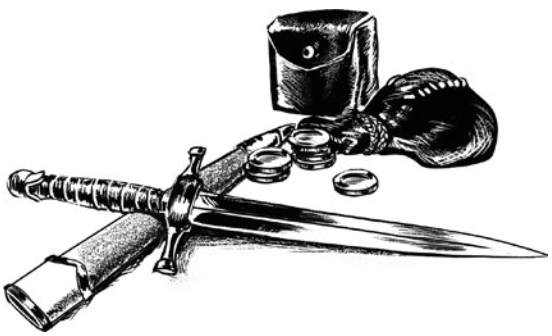
Há, no esconderijo, um total de 28 homens e mulheres capazes de lutar, sendo 26 bandoleiros, um gigante chamado Fizzek e a própria Danna. Além disso, há mais cerca de 20 pessoas incapazes de lutar, incluindo velhos e crianças. Novamente, Saskia ou a própria Danna pode interromper o combate e tentar um acordo com o grupo.

Danna e seus homens lutam bravamente para proteger seu forte, mas possuem um pequeno sistema de túneis subterrâneos para fugir; caso estejam indo mal em uma batalha, vão usar a *garrafa da fumaça eterna* para encobrir sua fuga. No caminho, Danna deixa a garrafa cair e ela fica como parte do tesouro.

De qualquer forma, os jogadores precisam decidir o que farão com essas pessoas. Sigfred era um canalha maligno e Danna não é uma pessoa muito melhor. Eles e os bandidos possuem sangue inocente nas mãos. Os únicos que não participaram dos primeiros ataques foram Fizzek (cujo tamanho atrapalharia a farsa) e Saskia (que era contra desde o começo). Todavia, talvez o grupo não consiga lidar com tantos adversários de uma vez… e a Fera de Gedevan é, de qualquer forma, um perigo mais urgente e terrível.

Além dos equipamentos dos bandidos, o forte reserva um belo tesouro, que os foras da lei estavam juntando para recomeçar em outro lugar depois do inverno. Caso o grupo consiga acessar esse tesouro (subjugando ou furtando os bandidos), podem rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 8, mas apenas na coluna de dinheiro.

Se você decidiu que *Sir* Fandral e a Vanguarda Branca encontraram seu fim aqui (veja "O Destino de Sir Fandral", na página 53), considere que eles tentaram atacar os bandidos como heróis, e morreram como tolos. Danna tomou a armadura de placas do cavaleiro para si (aumentando sua Defesa em +2) e Fizzek achou o tabardo bonito e usa amarrado no cinto. O restante das coisas da companhia está espalhada entre o equipamento e o tesouro do bando.



Cena 3

No Inferno

Seja seguindo as indicações de Danna, seja vindo com ela ou encontrando o lugar sozinhos, os heróis finalmente chegam à Garra de Pedra, um local místico ancestral. Eles fizeram uma volta e estão um pouco mais perto das terras baixas, mas ainda no lado de Vammira da fronteira. Bem antes de chegar, começam a sentir os efeitos da magia pulsante do local: clérigos experimentam um peso afundando o peito, magos sofrem arrepios e estática nos pelos. Outros personagens apenas sabem que há algo errado.

Avançando em meio às rochas inclementes, vocês começam a sentir a proximidade da Garra de Pedra. Quando avistam ao longe as pedras caídas e cheias de inscrições esculpidas, vocês notam que não há sinal de vida natural nas proximidades. O céu parece mais escuro que o normal. Nem mesmo o vento ousa uivar neste lugar maldido. É como se o inferno estivesse logo abaixo das pedras em que vocês estão pisando. A única vida que cresce aqui, curiosamente, são flores azuis de acônito.

Quando finalmente chegam ao centro das ruínas, vocês encontram uma cena macabra. Uma pedra central, em forma de disco, serve como altar sombrio para um ritual feito há duas luas atrás. Perfilados ao redor da borda do disco, sete cadáveres vestidos em trapos, todos caídos para trás como se tivessem morrido sentados sobre os calcanhares. Vocês percebem um enorme buraco no peito de cada um, onde deveria estar o coração. É como se eles tivessem recebido a ferida e morrido sem resistir. Espalhadas concentricamente pelo disco estão várias velas grossas queimadas pela metade, e as marcações dos símbolos arcanos do ritual ainda permanecem neste lugar onde o tempo parece ter parado.

Além de mais uma cena horrível, os personagens vão fazer poucas, mas significativas, descobertas aqui. Não é preciso nenhum teste, porque as coisas de *Sir* Mordred e seus homens estão depositadas à vista. São os equipamentos de seis soldados de infantaria, mais o equipamento do cavaleiro: uma espada longa pungente (+2 em ataques), uma meia-armadura reforçada (+1 em Defesa e penalidade de armadura), um escudo pesado reforçado (idem), com o símbolo da casa Dilkar

pintado (um lobo cinzento sobre amarelo e branco), equipamento de viagem, uma bolsa com 1d6x100 PP, 1d3 riquezas menores e, o mais importante, cartas enviadas pelo barão Rugen, falando de valores para compra de material, assegurando seu direito aos dois baronatos quando ele e Tessa se casassem e dando sugestões sobre os ataques. Essas são as maiores provas que o grupo pode ter.

Se você decidiu que *Sir* Fandral e a Vanguarda Branca encontraram seu fim aqui, adicione os cadáveres (e seus equipamentos e tesouros) à cena. Eles até teriam chegado no lugar certo e encarado a Fera, mas não foram páreos para ela.

Quando achar apropriado, continue a cena.

Subitamente, vocês sentem como se o ar ficasse ainda mais frio e pesado. As brumas se adensam, e vocês já imaginam o que está para acontecer. Porém, dessa vez a Fera não aparece em um ataque enlouquecido, e sim nas pedras acima de vocês, de onde emite um uivo tão assustador e enregelante que faz vocês tremerem e ficarem sem ação por um momento.

A Fera salta no centro da pedra em forma de disco, e olha para vocês. Ela começa a rosnar, e seus grunhidos começam a ficar vagamente inteligíveis...

"RRrrrruuugen... T-ttt... Teeessa..."

De repente, a criatura volta a se tornar o monstro animalesco e cego de fúria que sempre foi. A Fera de Gedevan rosna para vocês e, tão repentinamente quanto surgiu, salta de volta para a noite, uivando alto.

Está muito claro que a Fera teve algum momento de lucidez, e muito provavelmente em algum momento vai voltar a Gedevan atrás de Rugen e Tessa. Mesmo que tente, o grupo não consegue perseguir a Fera — ela é simplesmente rápida demais.

Caso nenhum dos jogadores tenha pensado nisso, qualquer personagem com Inteligência 1 ou mais pode concluir que nem tudo está perdido — afinal, a Fera é uma criatura errática, e pode muito bem demorar a alcançar seus novos alvos. Desde que o barão e a baronesa não deixem a segurança de seus castelos, há esperança...

Ou não.

Cena 4

Morte em Família

Se tudo deu certo até agora, esta cena trará um desfecho sangrento à aventura. O modo como ela acontece depende do que os personagens fizerem depois do encontro em Garra de Pedra.

Caso tenham se dirigido imediatamente de volta a Gerevan, você pode considerar que eles tem algum tempo para chegar, contar algumas histórias e talvez até realizar o tão esperado confronto com o barão Rugen (veja "Confrontando o Barão", a seguir). Para facilitar as coisas, ele está em uma dessas temporadas de passar alguns dias em Hereot, incomodando a baronesa Tessa com sua "boa vontade em ajudar". Então, em uma cena extremamente dramática de acusações em que os dois nobres são confrontados com o fato de que o monstro que assola aquelas terras é ninguém menos que seu filho... as brumas se adensam, e a Fera ataca.

Se o grupo decidir fazer alguma outra coisa antes de voltar a Gedevan, como descansar ou comprar equipamentos, de modo que vários dias se passem, eles podem chegar bem na hora em que a Fera acabou de despedaçar Rugen e está prestes a matar a baronesa Tessa... Por fim, se o grupo demorar *demais* para voltar ao castelo — mais de uma semana, digamos — veja o quadro "Atrasados!", acima.

Seja como for, agora não há mais volta, truques ou fuga: é uma batalha sangrenta até a morte. Crie a atmosfera mais cinematográfica que conseguir. A luta pode ocorrer em meio ao pátio enlameado, sob a sombra da torre do castelo, ou no salão, com um buraco enorme no teto por onde a Fera entrou... Faça chover, com relâmpagos clareando a arena e trovões ribombando no céu. Cada movimento da Fera é um borrão, e cada bote pode ser fatal... Mas os heróis talvez tenham o acônito ao seu lado. É hora de dar um fim ao horror que o baronato vem sofrendo!

Atrasados!

Se os personagens demorarem muito para voltar ao castelo (veja a **Cena 4**), encontrarão apenas um enorme cemitério onde antes era o feudo! A Fera já terá atacado e partido, deixando para trás uma chacina: todos os habitantes de Gedevan, incluindo Tessa e Rugen (que estava visitando), estarão mortos! Nesse último caso, o jeito é lamentar. Para piorar, o feudo estará tomado pela aura de *Profanar* causada pelos ataques do monstro e já terá sido saqueado por bandidos de passagem – ou seja, sequer haverá dinheiro para os heróis atrasados... Porém, falhas fazem parte da vida e o grupo também pode aprender com elas: os personagens sobem de nível normalmente.

Quanto à Fera de Gedevan, ela pode ter sido morta nesse combate final – o que encerra a história, ainda que de um jeito agridoce – ou ter sobrevivido e partido para aterrorizar outra região. Resta saber se os personagens vão querer continuar seguindo a criatura, agora por conta própria ou partir para outra busca. Claro, se os personagens forem regentes de um domínio, talvez a Fera vá atrás deles, transformando os caçadores em caça...

Cena Opcional

Confrontando o Barão

Mais cedo ou mais tarde, os jogadores vão descobrir que Rugen é o grande conspirador da história. Quando isso acontecer, provavelmente vão tentar confrontá-lo. A forma como as coisas vão transcorrer dependem muito da sua abordagem.

O Variegado é um nobre com título, terras e homens armados, além do ardiloso Bradwarden a seu serviço. Se o grupo simplesmente atacá-lo, terá um combate difícil pela frente, contra diversos guardas e cavaleiros — considere que ele possui quase tantos combatentes à sua disposição quanto Tessa.

Uma opção mais sensata é acusá-lo formalmente. Para isso, os personagens precisarão de provas e testemunhas, como Danna, Saskia, Trevor, Torquil e o próprio Bradwarden. Esses NPCs são difíceis de convencer a testemunhar, e o grupo vai precisar de bons argumentos — além de testes sociais, como Diplomacia e Intimidação — para conseguir esse feito. Nesse caso, você pode fazer uma cena com o julgamento dele, presidido por Tessa. A própria baronesa precisará ser convencida! Ela é sagaz e sabe que seu antigo amante, além de ter matado seu marido, é tão oportunista quanto qualquer um dos outros vizinhos que têm duvidado de suas capacidades e oferecido matrimônio. Porém, inicialmente não acreditará que Rugen é tão sórdido a ponto de fazer um plano tão cruel quanto esse. Resolva o julgamento com interpretação e um teste estendido aberto (CD 25, 5 sucessos necessários). Cada testemunha ou prova pode ser usada para fornecer um bônus (de +2 a +5) em um teste.

Se o grupo derrotar Rugen, seja com força, seja com lei, trará um pouco de justiça à terra... Mas ainda não terá resolvido o problema da Fera! A verdade é que, a essa altura, deter o barão não faz diferença na questão do monstro. O próprio Rugen está desatualizado. Ele perdeu contato com *Sir* Mordred há semanas, e Bradwarden tem procurado os homens de Sigfred, mas sem sucesso (por acaso do destino, ele e Saskia nunca se encontraram). O braço-direito de Rugen tem uma ideia geral da região onde fica o esconderijo, mas não é um bom rastreador. Ele pode compartilhar o que sabe com os personagens, o que permite que rolem novamente um teste de Sobrevivência do teste estendido da **Cena 1** da **Parte 3**.

Epílogo

Se os personagens vencerem a luta da **Cena 4**, aquilo que muitos julgavam impossível acontece: a Fera tomba de forma magistral. Então, como se sombras escuras fugissem do corpo e se escondessem nos cantos sombrios do local, a criatura volta a se tornar o cadáver de um homem… No corpo, um gibão de peles com uma cabeça de lobo como capuz e, pendurado no peito, um pequeno relicário de osso. O primeiro item é a famigerada *pele de lobo* (ALdG, p. 285). O segundo item é o osso de Santa Imuen (veja a ficha da Fera, no **Apêndice**).

Apesar de imersa em tristeza, a baronesa recompensa os heróis como prometido, além de ceder os itens mágicos de *Sir* Mordred sem protestar. É uma mãe que perdeu o filho de uma maneira terrível, mas seu orgulho de nobre faz com que mantenha sua compostura e não chore. Porém, se os personagens não tiverem um domínio, ela pode cogitar partir para uma vida monástica e deixar seu feudo — e a responsabilidade de protegê-lo — para o grupo.

Apêndices

Gedevan e os Arredores

As terras do baronato de Gedevan são compostas de colinas e vales salpicados de bosques de pinheiros e riachos. Uma incessante neblina paira em toda a região, mas a terra é fértil e boa tanto para plantações nas terras mais baixas, quanto pastoreio nas mais altas. O baronato exporta vinho (da Pedra do Cardeal), lã e peles, enquanto importa bens manufaturados de regiões para o centro de Sammelen e do comércio marítimo vindo das comunidades portuárias para o nordeste do reino. Também faz comércio com Vammira, mas em menor quantidade.

Castelo e Aldeia de Hereot

A aldeia onde os fazendeiros e pastores da região fazem comércio em troca de serviços do moleiro, ferreiro e outros, leva o mesmo nome do castelo da baronesa, ambos descritos na **Parte 1**. Algumas casas ao redor de um riacho com uma ponte e uma pequena torre de vigia, uma taverna chamada *Lobo Cinzento* (o taverneiro se chama Owen, e sua família o ajuda a manter a casa) onde os plebeus e fazendeiros vão beber uma cerveja no fim de um dia cansativo, uma igreja de São Otto onde vão confessar seus pecados e rezar por prosperidade (recebidos pelo padre Ynyr e os acólitos Corwyn e Elspeth; também serve como hospital da aldeia e é onde a menina Lanna está morando), e algumas outras casas que fornecem serviços (incluindo um moinho no rio).

População. 370 (aldeia), cerca de 1.000 (regiões ao redor), constantemente diminuindo.

Governo. O capitão Torquil serve de magistrado da baronesa.

Guarda. O capitão Torquil lidera uma força de 3d6+10 guardas com os quais patrulha o castelo e o baronato. Desses, no mínimo 2d6+3 estão sempre no castelo. Em caso de ataque, 2d10 camponeses podem ser convocados.

Justiça. Mais uma vez, o capitão e a baronesa dão a palavra final em julgamentos. O padre Ynyr também é bastante ouvido.

Economia. O empório de Garlan supre a aldeia de bens manufaturados, e o escambo é mais comum que uso de moedas. Itens de até 50 PP costumam estar disponíveis, embora recentemente esteja havendo uma limitação maior de disponibilidade, e muitos se preocupam com a fome no inverno. O ferreiro Ruivão tem produzido flechas e armas com mais regularidade que o normal.

Floresta de Gedevan

No Vale da Neblina, toda a região é densamente arborizada, mesmo nas áreas mais altas. Porém, Hereot se interpõe entre uma pequena massa de floresta e as Montanhas da Neblina, que marcam a fronteira com Vammira. Assim, boa parte da estrada que dá acesso ao castelo vindo do oeste passa por essa mata, e é por isso que tantos viajantes acabam sendo atacados pela Fera e por bandidos e outros perigos. É aqui que se localiza o Carvalho Solitário (veja a **Parte 2**, **Cena 3**).

Montanhas da Neblina

Ao adentrar nessa região de escarpas, montes, picos, abismos e desfiladeiros tomada por nevoeiros, o viajante sabe que está entrando em Vammira. Além de animais e eventuais gigantes e monstros voadores, é dito que clãs bárbaros habitam os recônditos mais ermos. Apesar de ouvir falar nessas coisas, elas estão fora do escopo desta aventura e os personagens não terão contato direto com nada disso. Porém, na **Parte 3**, encontrarão a Garra de Pedra.

NPCs & Criaturas

Bandoleiro — ND 1

Mais perigoso que um bandido comum, este fora da lei está acostumado a atacar alvos mais valiosos — e protegidos — , como caravanas e comitivas de nobres protegidas por guardas ou mesmo aventureiros.

Os integrantes do bando de Sigfred e Danna não são simples foras-da-lei: liderados por um casal de guerreiros de Artus, aprenderam a se comportar como verdadeiros saqueadores artusianos. Infelizmente, sua moral está baixa no momento, e muitos deles cogitam se amotinar ou deserdar, mas nada concreto foi feito até agora. Talvez seja o medo da Fera… ou de Danna e seu fiel gigante, Fizzek.

Humano Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +2
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +1
Pontos de Vida 11
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Maça +11 (1d8+9).
À Distância Arco curto +11 (1d6+5, x3).
Disparo de Emboscada (Livre) O bandoleiro de estrada faz um ataque de arco curto. Ele só pode usar esta habilidade em seu primeiro turno de cada cena.

For 2, Des 2, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +6.
Equipamento Arco curto, armadura de couro, flechas x20, maça. **Tesouro** Metade.

Baronesa Tessa — ND 2

Uma mulher bem-nascida da região entre Sammelen e Vammira. Seus antepassados guardam as fronteiras desde tempos antigos, e *lady* Tessa sempre se sentiu parte daquela terra. Casou cedo em um arranjo de sua família com a casa Dilkar e viveu anos prósperos. Porém, segredos do passado vieram lhe assombrar, ameaçando não só seu povo, como sua própria vida.

A baronesa possui muitos esqueletos em seu armário. Primeiro, o Presciente, um irmão que mantém escondido em uma caverna. Segundo, o caso que viveu com o Barão Rugen Pertinax. Por fim, o fruto da união adúltera, que revelou o monstro dentro de si (literalmente!) e está espalhando o horror.

Apesar de tudo, Tessa possui fortes instintos protetores e tem boas intenções para com seus vassalos. Tentará ajudar o grupo e, à medida que for enxergando suas capacidades e progresso, ficará cada vez mais ao seu lado em eventuais disputas — exceto contra Rugen; os personagens podem notar que Tessa é muito afetada pelo velho Variegado.

A nobre é uma mulher madura e bonita. Se veste com decoro, tem pele parda, cabelos longos escuros e penetrantes olhos cor-de-mel. Apesar da seriedade da situação, pode se sentir atraída por personagens interessantes, mas só aceitaria um envolvimento sério se isso trouxesse vantagens para sua casa. Tenha em mente que a intimidade pode levar a aventura a novos caminhos e trazer boas oportunidades de drama. Utilize outros NPCs, como Etrius e Torquil, para defender a baronesa (ou atrapalhar as coisas), se precisar.

Humana Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +6
Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +13
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +10 (1d8+2, 19).
Inspirar Virtude (Padrão) Uma vez por cena, Tessa pode incutir bravura em seus aliados em alcance médio, fornecendo a todos 1d10 pontos de vida e 1d4 pontos de mana temporários até o fim da cena.

For 0, Des 1, Con 1, Int 3, Sab 3, Car 4

Perícias Diplomacia +10, Intuição +8, Nobreza +8.
Equipamento Espada longa, veste da corte aprimorada.
Tesouro Padrão.

Barão Rugen — ND 3

A linhagem dos Pertinax vem de tempos imemoriais, mas sua história sofreu duros golpes através dos séculos — em especial, a oposição ao usurpador conhecido como Mubruk Filho de Urso quase destruiu a casa. Nascido depois desses dias sombrios, o Barão Rugen decidiu devotar a vida a reerguer as glórias de sua família.

O tempo transformou este jovem herdeiro obstinado em um senhor de terras astuto, tendo sobrepujado inúmeras ameaças, incluindo na própria família. Teve o gelo do coração levemente derretido pela jovem esposa do vizinho — sua pequena aventura secreta com a baronesa de Gedevan foi breve, mas lhe rendeu bons momentos e até mesmo um filho, que tinha a certeza de ser seu. Os anos lhe levaram a esposa, e ele tentou convencer sua antiga amante a juntar suas terras tirando o Barão Dilkar do caminho e juntando sua viuvez à dela. Rugen até teve o sangue do marido traído nas mãos, mas Tessa parecia inacessível.

Todavia, a paciência do velho Variegado não era infinita. A idade, a amargura e talvez seus demônios pessoais entranharam em sua mente um plano macabro para finalmente ampliar seu poder e influência. Rugen estava farto de viver na finisterra, e almeja frequentar a corte de Innalya antes da morte o levar também. Então, que os jovens fizessem o trabalho sujo. Ele faria Sir Mordred, Tessa Dilkar e quem mais pudesse pagar o preço por isso.

À primeira vista, o barão de Merterien demonstra ser menos do que é. Parece apenas um sujeito grisalho e observador, resmungando algo ao ouvido de seu guarda-costas. Se houver personagens notavelmente ghanorianos (um cavaleiro, clérigo de São Arnaldo, elfo da Floresta Alta, etc.), ele os tratará como velhos amigos, pois simpatiza com tudo que envolve a lenda de Ghanor. Porém, em uma estranha discrepância, ele continua duvidando das habilidades do grupo ao ponto de inflamar os ânimos do salão na **Parte 1** (faz parte do seu plano — Rugen precisa conhecer as capacidades dos herói para mandar avisar Sir Mordred; a essa altura da trama, não faz ideia do que aconteceu ao filho).

De forma ainda mais paradoxa, Rugen é um homem charmoso e ainda bonito. Parece exercer um estranho fascínio na baronesa e em outras pessoas ao redor (a maioria tem alguma história ou lhe deve algo), e não se furta de alimentar amizade (ou algo a mais) com pessoas do grupo. Assim como com Tessa, um envolvimento maior com Rugen pode mudar a aventura — inclusive, se aproximar dele ou até enfeitiçá-lo para conseguir informações pode ser um curso de ação inteligente. Utilize outros NPCs, como Bradwarden e Firexian, para defender o barão (ou atrapalhar as coisas), se precisar.

Humano Médio

Iniciativa +0, **Percepção** +4
Defesa 21, **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +9
Pontos de Vida 50
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa x2 +15 (1d10+5, 19).
Palavras Afiadas (Padrão) Rugen faz um teste de Diplomacia oposto ao teste de Vontade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior) em alcance curto. Se vencer, ele causa 3d6 pontos de dano psíquico não letal à criatura. Se perder, causa metade deste dano, mas não pode mais usar esta habilidade contra aquela criatura nesta cena. Se a criatura for reduzida a 0 ou menos PV, em vez de cair inconsciente, ela se rende.

For 2, Des –1, Con 2, Int 3, Sab 3, Car 3

Perícias Diplomacia +8, Enganação +8, Intimidação +8, Intuição +8, Guerra +8, Nobreza +8.
Equipamento Escudo pesado, espada longa, meia armadura reforçada. **Tesouro** Padrão.

Bradwarden ND 4

O homem de confiança do barão de Merterien é uma figura misteriosa. Este meio-elfo assusta pelo silêncio taciturno, pelo olhar lupino e por todos os rumores criados ao seu respeito nas tavernas da região. Dizem que veio de Kottar, onde teria aprendido técnicas secretas de envenenamento e assassinato, e sussurram sobre suas habilidades de feitiçaria e capacidade de aparecer e desaparecer na noite. Não é incomum se referirem ao homem como Fantasma de Craganmore.

De fato, Bradwarden já viu o bastante da vida e sabe fazer todo tipo de trabalho sujo. É um sujeito alto, de orelhas vagamente pontudas, que nunca deixa o cabelo ou barba crescerem. Tem uma cicatriz horrenda de enforcamento. Usa roupas pretas, incluindo capuz e luvas, e uma armadura esmaltada em preto. Poucos chegam a ouvir sua voz gutural e meio sussurrada.

Ultimamente, Bradwarden tem sido usado para pouco além de proteger o barão e fazer a ponte entre ele e os bandoleiros de Sir Mordred. O homem nunca esteve no esconderijo, sempre encontrando o bando nas Montanhas da Neblina (o mesmo lugar por onde os personagens vão começar sua busca na **Parte 3**). Ele nunca vai falar com os heróis por conta própria, e responderá perguntas apenas por ordem de Rugen ou se o grupo persuadi-lo. O meio-elfo é um ótimo combatente, mas não lutará até a morte.

Meio-elfo Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +8
Defesa 25, **Fort** +13, **Ref** +13, **Von** +6
Pontos de Vida 90
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (1d8+14, 18).
Passo Leve (Movimento) Bradwarden recua para as sombras e fica invisível (recebe camuflagem total, +10 em testes de Furtividade contra ouvir e criaturas que não possam vê-lo ficam desprevenidas contra seus ataques) por 1d4+1 rodadas. Se não houver sombras próximas, ele atira um frasco alquímico que gera uma fumaça na qual se esconde, gerando o mesmo efeito. Bradwarden só pode usar esta habilidade uma vez por cena.
Trabalho Sujo (Completa) Bradwarden desfere um ataque de espada longa especialmente cruel, que causa +5d6 pontos de dano e deixa a vítima atordoada por uma rodada (Percepção CD 22 evita o dano adicional e a condição). Bradwarden só pode usar esta habilidade contra alvos desprevenidos, e apenas uma vez por cena contra cada criatura.

For 3, Des 3, Con 3, Int 2, Sab 2, Car 0

Perícias Atletismo +9, Furtividade +11.
Equipamento Couro batido, espada longa precisa. **Tesouro** Padrão.

Capitão Torquil — ND 3

Sétimo filho de uma família de servos, Torquil chamou a atenção do antigo barão Dilkar por seu porte e seriedade, sendo convocado para a guarda do feudo ainda muito jovem. Bastante leal, ao longo dos anos avançou até tornar-se capitão. Era uma vida estável… até a chegada da Fera. Desde então, seu trabalho é um inferno — os plebeus o chamam de Capitão Frouxo às suas costas, e após a Grande Caçada, a nobreza o apelidou de Torquil, o Quase.

Torquil é um sujeito curtido e de poucas palavras, com suíças chamativas e um bigode farto. Muito protetor com Tessa, colabora com os personagens… ao menos no início. Quando percebe que eles podem bem-sucedidos onde ele falhou, pode se tornar amargo e até mesmo tentar sabotá-los.

Humano Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +7
Defesa 24, **Fort** +14, **Ref** +5, **Von** +8
Pontos de Vida 75
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada bastarda x2 +14 (1d10+5, 19).
Ordens (Movimento) O capitão grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 0, Con 3, Int 0, Sab 2, Car 1

Perícias Atletismo +8, Intuição +7, Guerra +5.
Equipamento Escudo pesado, espada bastarda certeira, meia armadura. **Tesouro** Padrão.

Carniçal — ND 2

Este morto-vivo se alimenta da carne de cadáveres, e geralmente habita cemitérios e campos de batalha. Possui pele pálida, dentes afiados, unhas alongadas e uma incrível tenacidade, que lhe permite caçar vítimas com eficiência. Caçam em bandos, e são as únicas criaturas que suportam a área da Fera de Gedevan.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +12, **Von** +5
Pontos de Vida 17
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d6+3) e duas garras +11 (1d4+3).
Paralisia Uma criatura atingida pela mordida do carniçal fica paralisada por 1d4 rodadas (Fortitude CD 16 evita e a criatura não pode mais ser paralisada por esta habilidade até o fim da cena).

For 2, Des 3, Con 0, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +5, Furtividade +6.
Tesouro Nenhum.

Cavaleiro Jovem — ND 2

Um rapaz ou moça recém sagrado cavaleiro. Possui alguns anos de treino no pátio de um castelo, mas pouca experiência prática.

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 20, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +4
Pontos de Vida 63
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Lança montada +12 (1d8+6, x3, alcance 3m) ou espada longa +12 (1d8+6, 19).
Cavalo de Guerra O cavaleiro possui um cavalo de guerra. Enquanto estiver montado, ele ocupa o espaço de uma criatura Grande e seu Deslocamento se torna 12m (8q). Além disso, ele recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo e uma ação de movimento adicional a cada turno (apenas para se deslocar).
Ginete O cavaleiro passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não precisa gastar uma ação nem fazer um teste de Cavalgar para guiar sua montaria.

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 0, Car 2

Perícias Cavalgar +6, Nobreza +3.
Equipamento Cavalo de guerra, cota de malha, escudo pesado, espada longa, lança montada. **Tesouro** Padrão.

Danna — ND 4

Nascida em Artus, Danna de Virka se juntou cedo ao perigoso Sigfred em uma vida de saques nos campos sammeleses. Após atacar um comboio protegido por mais cavaleiros do que eles puderam dar conta e ver seus seguidores dizimados, Danna e o marido fugiram para o Vale da Neblina. Ali, o casal começou reconstruir seu bando.

Então, veio a proposta de Sir Mordred em uma taverna de Craganmore. Danna era uma mulher durona, sem muitos escrúpulos. Sempre considerou sammeleses um povo fraco, que não merecia viver numa terra que verte leite e mel; não tinha nenhum problema em abater alguns fazendeiros para voltar à fartura. Mas a coisa começou a ficar macabra demais. Ela e o marido passaram a questionar Mordred, e em uma fatídica noite decidiram acabar com tudo. A discussão se tornou um combate, e a espada do cavaleiro acabou fincada no peito de Sigfred. E não parou aí: Danna, impedida de agir pelos guerreiros mais fiéis de Sir Mordred, foi obrigada a assistir o homem esquartejar seu amado. A alcateia de loucos foi embora, deixando a mulher como líder dos bandoleiros. Os ataques violentos às fazendas continuaram, e Danna se prepara para ir embora de vez da região. Mal sabe ela que sua filha Saskia anda chamando atenção e o castigo pelos seus pecados está cada vez mais próximo.

Esta bandida veterana é grandalhona, de pele com sardas, olhos azuis e cabelos escuros curtos. Além do seu equipamento, carrega a montante de Sigfred nas costas, como lembrança do marido. Como narrado na **Parte 3**, ela protege os seus até a morte, mas se os personagens se portarem como guerreiros, estará disposta a negociar.

Se o grupo deixar Danna e os bandoleiros escaparem e você quiser adicionar um pouco de tragédia à campanha, faça com que, algum tempo depois desta busca, os personagens escutem falar de uma bandida e seu bando assassinados por cavaleiros — ou mesmo veja os cadáveres deles em alguma estrada.

Humana Média

Iniciativa +6, **Percepção** +4
Defesa 23, **Fort** +16, **Ref** +8, **Von** +6, redução de dano 2
Pontos de Vida 120
Deslocamento 7,5m (5q)

Corpo a Corpo Marreta de guerra +16 (3d4+14).
Destruidora Quando causa dano com seu montante, Danna pode rolar novamente qualquer resultado 1 ou 2 da rolagem de dano da arma (apenas uma vez por dado).

For 4, Des 2, Con 4, Int 1, Sab 2, Car 2

Perícias Atletismo +8, Furtividade +4, Intimidação +6.
Equipamento Cota de aneis, marreta de guerra cruel. **Tesouro** Padrão.

Fizzek — ND 4

Desde que deixou sua gruta cabana nas montanhas do norte e se juntou ao bando de Sigfred (agora de Danna), o gigante Fizzek tem se divertido com a vida errante de comida e bebida fácil. Como trunfo do bando, acaba tendo pouco trabalho — e, por sorte, não coube nos famigerados planos de Mordred. Acabou sendo melhor, porque o gigante apenas finge ser um criminoso violento — no fundo, tem um bom coração!

Gigante Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 19, **Fort** +18, **Ref** +8, **Von** +4
Pontos de Vida 165
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pique aumentado +17 (1d10+18).
Investida Atroz (Completa) Fizzek salta com seu pique em riste, atingindo todos os inimigos em uma linha de 6m (seu alcance natural com o pique). Ele faz um ataque corpo a corpo e compara o resultado com a Defesa de cada inimigo nesta área, então faz uma única rolagem de dano e aplica o resultado a cada criatura atingida.

For 6, Des 1, Con 4, Int –2, Sab –1, Car –2

Equipamento Armadura de couro, pique aumentado. **Tesouro** Nenhum.

Mercenário — ND 1

Um combatente bruto, do tipo que infesta os campos de batalha dos Sete Reinos.

Humano Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +2
Defesa 17, **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +0
Pontos de Vida 15
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +11 (1d8+9, x3).
Violência Desmedida O mercenário recebe +5 em rolagens de dano contra oponentes em que tenha causado dano desde seu último turno.

For 3, Des 1, Con 3, Int 0, Sab 0, Car –1

Equipamento Brunea, escudo pesado, machado de batalha. **Tesouro** Metade.

Nennog — ND 3

Este hobgoblin de pele amarela e olhos negros tem os músculos alongados, sendo magro e forte. Seu rosto é coberto de cicatrizes e permanentemente torcido em uma expressão cruel — sempre que olha para uma pessoa, parece estar pensando na maneira mais rápida de matá-la. É um dos líderes do bando de Danna, e o único que ainda tem coragem de deixar o forte e manter sua patrulha de olho no que está acontecendo ao redor da ravina. Porém, com tudo que aconteceu, sua lealdade tem arrefecido...

Hobgoblin Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +6, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +5, **Ref** +14, **Von** +8, redução de dano 2
Pontos de Vida 31
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada curta +16 (1d6+9, 19) e machadinha +16 (1d6+9, x3).
À Distância Arco longo +14 (1d8+10, x3).

For 4, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Furtividade +9, Intimidação +4.
Equipamento Arco longo, espada curta, machadinha, flechas x20, gibão de peles. **Tesouro** Metade.

Presciente, O — ND 2

Um vidente enlouquecido, que mantém demônios presos em si.

Humano Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +4, **Ref** +5, **Von** +13
Pontos de Vida 20
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Bordão +5 (1d6–1).
Possessão Divinatória (Livre) O Presciente é acometido por fúria desencadeada por uma visão. Até o fim da cena, recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano e, quando usa a ação agredir, faz um ataque adicional.

For –1, Des –1, Con –1, Int 4, Sab 0, Car 0

Perícias Intuição +8, Misticismo +7, Ofício (alquimista) +7.
Equipamento Bordão. **Tesouro** Nenhum.

Saskia — ND 1

A cria mais notável de Sigfred e Danna é esta jovem mordaz e irrequieta. Um espírito livre desde criança, crescida entre a balbúrdia de uma gangue, acostumada a ver o sangue jorrar e a prata fluir. Só uma coisa acalmava sua endiabrada índole na adolescência: os ensinamentos de Ratazana, um bruxo maltrapilho que viajava com o bando. Seu envolvimento com o homem a tornou versada na magia da terra, e os sumiços dos dois irritavam Sigfred… que deu cabo do velho em um inverno particularmente rigoroso. Saskia começou a alimentar a ideia de ir embora, para continuar seus estudos — e nunca esteve tão certa disso quanto agora, com os eventos mais recentes.

Saskia é uma jovem de cabelos pretos e vestidos simples. Recusa a pouca ostentação que poderia ter como filha da liderança do bando, e apesar do sua inquietude incorrigível, não é má como boa parte dos criminosos. Ela sempre se opôs ao plano de Sir Mordred e, dependendo das atitudes dos personagens, pode até mesmo ajudá-los. Não será estranho, inclusive, se ela pedir para se juntar ao grupo em suas viagens — embora os abandone na primeira oportunidade, talvez até tirando vantagem deles.

Humana Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +6
Defesa 14, **Fort** +1, **Ref** +5, **Von** +12
Pontos de Vida 20
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 15
Corpo a Corpo Adaga +5 (1d4, 19).
Magias Saskia lança magias como uma maga de 2º nível (CD 18).
- *Caminhos da Natureza (Padrão, 1 PM)* Saskia invoca espíritos da natureza, pedindo que eles abram seu caminho. Criaturas escolhidas em alcance curto recebem deslocamento +3m e ignoram penalidades por terreno difícil em terrenos naturais.
- *Névoa (Padrão, 1 PM)* Uma névoa espessa eleva-se de um ponto em alcance curto, obscurecendo toda a visão — criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Vento forte dispersa a névoa em 4 rodadas e um vendaval a dispersa em 1 rodada.

For 0, Des 2, Con 1, Int 3, Sab 2, Car 2

Perícias Furtividade +6, Misticismo +7, Sobrevivência +6.
Equipamento Adaga, fetiche (saco de ervas). **Tesouro** Padrão.

Trevor Firexian — ND 2

Menno de Terra Escarpada é um herói sammelês cujos feitos ainda são cantados aqui e ali. Antes de se aposentar como senhor de um baronato vizinho, o cavaleiro lutou na Batalha dos Sete Pilares, onde perdeu um braço e matou o gigante Balgror Olho Vil, nessa ordem. É um homem de cuja sombra seu primogênito Trevor, um fidalgo com bem menos fibra, nunca conseguiu escapar. Isso lhe rendeu amargor no coração, veneno na língua, amor ao vinho e habilidade com a espada. É casado e tem filhos, mas despreza todos exceto sua irmã Marin, um lírio que ele cerca de cardos.

Trevor amava seu amigo Mordred Dilkar, e acha que se ele não foi capaz de trazer a Fera, ninguém mais será. Por isso, tem todo um repertório de deboche e sarcasmo pronto para infernizar os personagens. No começo do banquete da **Parte 1**, será um incômodo, questionando coisas pontuais e apoiando às piadas do barão de Merterien… Mas o vinho o derrotará antes que os aventureiros tenham a chance. Durante o desenrolar da aventura, no entanto, ele pode se tornar um problema maior (incluindo na cena opcional "Serpentes da Destruição", na página 59). Se ele cismar que um dos personagens está se engraçando com sua irmã, a depender de seu estado de embriaguez, pode variar de sabotar a coisa toda com algum esquema astuto a simplesmente sacar a espada.

Humano Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1
Defesa 26, **Fort** +13, **Ref** +9, **Von** +3, −2 contra efeitos de medo
Pontos de Vida 60
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (1d8+15, 19) ou lança montada +15 (1d8+15, x3, alcance 3m).
Ginete Trevor passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair da montaria quando sofre dano e não precisa gastar uma ação nem fazer um teste de Cavalgar para guiar sua montaria.
Rouxinol Trevor possui um cavalo de guerra chamado Rouxinol. Enquanto estiver montado, ele ocupa o espaço de uma criatura Grande e seu Deslocamento se torna 12m (8q). Além disso, ele recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo e uma ação de movimento adicional a cada turno (apenas para se deslocar).
Criado no Palácio Sempre que é atingido por um acerto crítico, Trevor fica atordoado por uma rodada.

For 3, Des 2, Con 2, Int 0, Sab −1, Car 4

Perícias Cavalgar +7, Nobreza +5.
Equipamento Armadura completa, cavalo de guerra, escudo pesado, espada longa certeira, lança montada.
Tesouro Padrão.

Turba Furiosa — ND 2

Um aldeão não é desafio para um herói. Mas quando você junta um bando deles e os deixa cegos de fúria, a coisa muda de figura...

Humano Grande

Iniciativa +1, **Percepção** +3
Defesa 11, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +4
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tochas e ancinhos +10 (4d6+10).
Ataque em Bando Se um ataque da turba exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque da turba errar, ela ainda assim causa metade do dano.
Forma Coletiva A turba é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a turba pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno).
Despertar Remorso Se a turba morrer, qualquer personagem que tenha causado dano a ela neste combate fica frustrado até o fim do dia (Vontade CD 16 evita).

For 1, Des 0, Con 1, Int 0, Sab 1, Car 0

Tesouro Nenhum.

Tyrian — ND 3

Este homem careca, de nariz adunco e olhos aquilinos, é um mercenário bastante profissional. Faz o que foi contratado para fazer, sem questionar.

Humano Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +4
Defesa 18, **Fort** +9, **Ref** +5, **Von** +13
Pontos de Vida 51
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 21
Fuga Mágica (Reação) Uma vez por cena, quando um ataque ou efeito reduz Tyrian a 0 PV, ele pode gastar todos os seus PM restantes (mínimo de 1) para ficar com 1 PV e invisível até o fim da cena.
Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance médio sofre 1d8+3 pontos de dano de essência (Reflexos CD 20 reduz o dano à metade).
Magias Tyrian lança magias como um mago de 3º nível (CD 20).

- *Adaga Mental (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 3d6+3 pontos de dano psíquico e fica atordoada por uma rodada (Vontade reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Sono (Padrão, 3 PM)* Um humanoide em alcance curto fica inconsciente e caído ou, se estiver envolvido em combate ou outra situação perigosa, fica exausto por 1d4+1 rodadas, depois fatigado (em ambos os casos, Fortitude reduz para fatigado por 1d4 rodadas).

For 0, Des 0, Con 1, Int 3, Sab 1, Car 0

Perícias Conhecimento +8, Furtividade +4, Misticismo +8.
Equipamento Essência de mana, varinha arcana.
Tesouro Padrão.

A Fera de Gedevan ND 7

Um agouro de morte. A metamorfose de cães, lobos e lorags. Um espírito dos Antigos de Vammira. O barghest, uma rara criatura que surge de tempos em tempos, é tudo isso e muito mais. Seu nome, derivado de um termo ancestral que significa "demônio da montanha", é muito menos conhecido que o horror que espalha quando surge, sempre à noite, levando à morte qualquer um que o veja.

A Fera de Gedevan é um barghest especial. Sua criação envolveu um ritual profano, maldade potencializada por demônios e a loucura de um homem que cruzou todas as linhas da dignidade. Os ecos de sua transformação única se manifestaram não apenas no seu tamanho e poder, mas nas brumas que a cercam antes de seus ataques, e na dificuldade de encontrar seus rastros. As hostes demoníacas se orgulham do que fizeram ao soltar essa calamidade na terra, e jamais perdoarão aqueles que a destruírem.

Monstro Grande

Iniciativa +14, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +18, **Ref** +14, **Von** +9, redução de dano 20
Pontos de Vida 290
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Duas garras +24 (2d6+10) e mordida +24 (2d8+10).

Celeridade Selvagem (Livre) Uma vez por rodada a Fera de Gedevan faz uma ação padrão adicional. *Recarga (usar mordida atroz).*

Mordida Atroz Se a Fera de Gedevan acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, ela recebe +5 em seu teste de ataque e rolagem de dano com a mordida contra esta mesma criatura nesta rodada. Caso a fera acerte esse ataque de mordida, a vítima fica cega e sangrando (Fortitude CD 24 evita). Qualquer efeito que remova o sangramento também remove a cegueira.

Fraqueza por Acônito Armas preparadas com acônito ignoram a redução de dano da fera e causam +1d12 ponto de dano nela. Se sofrer 50 pontos de dano ou mais de armas de acônito, a fera perde a habilidade Celeridade Selvagem por um dia.

For 8, Des 5, Con 6, Int –3, Sab 2, Car –2

Perícias Atletismo +15, Furtividade +12, Sobrevivência +9.
Tesouro Padrão.

Novo Item Mágico: Falange de Santa Imuen

Esta relíquia é um pedaço da falange de Santa Imuen, que tinha o dom da invisibilidade. O ossinho é protegido por um vidro, que deve ser pendurado em um cordão no pescoço ou deixado, de alguma outra forma, em contato direto com o corpo do usuário.

A magia contida neste item sagrado protege o usuário contra todas as formas de adivinhação. A pessoa não pode ser detectada ou localizada através de nenhum meio mágico. *Acessório médio.*

O Ponto Fraco

Em vários pontos da aventura, você vai encontrar referências à vulnerabilidade da Fera à acônito. Esta planta de flor azul, também chamada de mata-cão, é extremamente venenosa. Sir Mordred estava acostumado a embeber sua arma em acônito para caçar lobos e lorags, pois se divertia ao ver as criaturas sofrendo os terríveis efeitos do veneno.

Durante o ritual de transformação, flores de acônito começaram a crescer na Garra de Pedra e, como uma grande e distorcida piada, demônios fizeram com que a Fera nascesse com uma vulnerabilidade àquela planta. Como resultado, a Fera sequer pode passar perto de acônito sem passar mal! Se estiver em um campo de acônitos ou sentir o cheiro da planta (digamos, se os personagens esfregarem uma flor no seu focinho), a Fera fica enjoada por 1d4 rodadas. Se forçada a ingerir a planta (exige agarrá-la e então vencer mais um teste de manobra), fica assim pela cena inteira e ainda perde 4d12 PV por rodada durante 2 rodadas. Por fim, se um preparado feito esmagando a planta for aplicado numa arma, ataques com esta arma contra a Fera causam +1d12 pontos de dano e ignoram a RD do monstro.

Para todos os efeitos, o preparado de acônito é um veneno de peçonha comum (ALdG, p. 119). Qualquer personagem treinado em Ofício (alquimista) pode preparar um frasco por dia, com a matéria-prima e um pouco de óleo. Além de Tia Margret, Saskia e o padre Ynyr são treinados e podem fazê-lo caso os personagens não possam. Cada dose do veneno tem o suficiente para embeber uma arma (ação completa) e dura uma cena.

Nível
6

Aventura 3

Ossos de Sammelen

O guarda observava a pequena caravana se aproximando da cidade, as rodas das carroças chiando com insistência sobre a estrada lamacenta. Maldito o dia em que o burgomestre mandou revistar todos os viajantes a entrar pelos portões de Gredonia!

Praguejando baixinho e com os ossos gelados, o veterano ergueu a lona que cobria a parte de trás da carroça rústica e cheia de barris. Mais uma imprecação escapou dos lábios dele enquanto abria um dos barris molhados para a revista: grãos. Era apenas um carregamento de grãos. Tanto esforço por nada. Mas algo parecia fora do lugar. Por que o fundo do barril era estranhamente irregular? Enfiou o braço dentro do recipiente o máximo que pôde.

Para a sua surpresa, havia um fundo falso… E debaixo dele, frascos e mais frascos de vidro cheios com alguma substância. Outro guarda, mais jovem e imprudente, pegou um dos recipientes, abriu e cheirou. O odor nauseabundo, o revirar dos olhos do rapaz e seu súbito desmaio denunciaram rapidamente do que se tratava: terra de cemitério e pó de lich!

O que um carregamento desses fazia aqui? No meio do nada? De onde veio? E, principalmente, a quem se destinava?

Os dias posteriores foram de incansável investigação. O burgomestre Pollux Castor estava irritadíssimo com tal afronta. Como ousavam trazer tal imundície para sua cidade? Isso colocava em xeque sua fé e sua honra de cavaleiro. Jamais permitiria que tal absurdo acontecesse sob suas barbas. Pó de lich era o recurso mais baixo que alguém poderia usar contra outra pessoa — não era apenas um veneno de eficácia brutal, mas também um item profano por natureza.

Em nome de São Theodric, ele não deixaria essa ofensa passar!

Ossos de Sammelen é uma aventura para personagens de 6° nível, repleta de investigação, exploração e combates. Nela, os heróis vão se deparar com uma rede de contrabando de terra de cemitério e pó de lich que está se espalhando pelo submundo de Sammelen. Esses materiais são proibidos em boa parte dos reinos: pó de lich é um veneno perigoso, enquanto terra de cemitério é um potencializador de magias das trevas. A figura por trás dessa intriga é um poderoso necromante que, sob influência demoníaca, fincou suas garras no grande cemitério de Jazaleste.

Resumo da Aventura

Na **Parte 1**, após receber a missão de investigar o tráfico de pó de lich e terra de cemitério, o grupo parte para interceptar a próxima carga. No ponto de encontro dos contrabandistas com o atravessador, os personagens enfrentam os bandidos. Depois, visitam Graal, a vila por onde a rota comercial passa. Lá, conhecem pessoas e rumores locais que, por sua vez, dão continuidade à investigação.

Na **Parte 2**, já cientes que uma trilha de intrigas e tráfico os levará até uma cidade fronteiriça com Kottar, os aventureiros empreendem uma jornada pela misteriosa e desafiadora Floresta Sombria. Lá, vão enfrentar os desafios da mata, criaturas viciadas e uma tromba d'água provocada por um gigante, que pode arrastar os personagens até uma morte gelada e úmida.

Na **Parte 3**, acontece a conclusão dessa trama de assassinatos, armadilhas e dinheiro sujo. Com as informações conseguidas ao longo da história, os personagens juntam as peças para determinar a fonte desse contrabando. Isso tudo culmina no enfrentamento direto do vilão, o necromante Faustus Johan, em um cemitério repleto de perigos e covas minadas.

Introdução

Os personagens foram contratados por Pollux Castor, burgomestre de Gredonia, cidade ao norte de Sammelen. Sua missão é desvendar o tráfico das substâncias proibidas que chegaram em seus portões.

Pollux deu ao grupo duas pistas obtidas com o interrogatório dos contrabandistas presos. Primeiro, o material é fabricado em Kottar. Segundo, haverá um novo carregamento, que passará por uma estrada secundária menos movimentada — o ponto de encontro com o atravessador são as ruínas de um velho castelo.

A aventura começa nos ermos de Sammelen, perto do ponto de encontro.

Parte 1: Interceptação

Nesta parte, os jogadores são apresentados às circunstâncias misteriosas que envolvem a vila de Graal. Caso os personagens fiquem perdidos sem saber como avançar na história, relembre-os do básico: foram contratados para descobrir a fonte do contrabando. Eles podem entrar quantas vezes quiserem nos lugares e interrogar novamente todos os NPCs disponíveis até que consigam as pistas necessárias. Todos os locais de interesse têm pistas que ajudam a história a avançar.

Cena 1

Peleja nas ruínas

Vocês foram contratados por Pollux Castor, burgomestre de Gredonia, cidade no norte de Sammelen. Segundo Pollux, um carregamento com mercadorias profanas foi interceptado nos portões de sua cidade. Como um cavaleiro devoto, ele tomou para si a responsabilidade de descobrir a origem do contrabando e prender os traficantes. Porém, sendo um homem ocupado, não pôde fazer isso pessoalmente, incumbindo tal missão a vocês.

O Que É Terra de Cemitério e Pó de Lich?

Ambos são itens descritos no livro A Lenda de Ghanor (páginas 118 e 119), mas para esta aventura vamos detalhar um pouco as descrições básicas.

Pó de lich é um veneno letal. É considerado profano, pois um de seus componentes são ossos frescos retirados de uma vítima ainda viva. Uma criatura que manipule pó de lich com frequência adquire certas deformações, além de ficar viciada na substância.

Já terra de cemitério é um catalisador usado para potencializar magias necromânticas. A matéria-prima não é o solo de qualquer cova, mas sim terra encharcada do sangue de uma vítima agonizante em um cemitério consagrado à Morte. Criaturas que entrem em contato prolongado com a terra ou a consumam de certa forma passa por estranhas mutações que podem ser benéficas... Ou não. Veja mais sobre isso na página 89.

Os guardas de Pollux, que encontraram o contrabando, interrogaram os traficantes e descobriram que haverá um próximo carregamento das substâncias. Ele será entregue na estrada sudeste, perto das ruínas de um velho castelo.

Vocês partem para o ponto de encontro. Porém, as estradas pavimentadas e amplas que existem ao redor da capital dão lugar a outras bem diferentes nesse lugar esquecido pelos deuses. Os caminhos são mal cuidados e, com qualquer chuva, se enchem de água, fazendo com que um lamaceiro sem fim esconda buracos e pedras pontiagudas.

Após dias de viagem cansativa, vocês finalmente avistam seu destino: a estrada sudeste, com o castelo em ruínas ao longe, marcando o suposto ponto de encontro dos contrabandistas. Agora, resta esperar pelos bandidos...

Nesta cena, os personagens enfrentarão dois contrabandistas (p. 92), um gigante bandido (p. 94) e um chefe contrabandista (p. 92). Se o grupo quiser preparar uma emboscada, deixe que planejem sua estratégia. Peça testes de perícia conforme as ideias dos jogadores, como Furtividade ou Sobrevivência, e, caso eles passem, conceda benefícios como surpreender seus inimigos ou lutar em terreno elevado.

Os heróis também podem optar por um confronto direto (mais adequado para personagens honrados, como cavaleiros) ou mesmo iniciar a abordagem com uma tentativa de diálogo — fadada a falhar, pois os bandidos se recusam a responder e atacam.

Pouco antes dos traficantes chegarem, uma chuva torrencial começa, ensopando os personagens. Mais do que isso, a água dificulta sua visão à distância e os trovões abafam os sons. Assim, os malfeitores só serão vistos quando já estiverem próximos das ruínas.

Caso mais de dois inimigos sejam derrotados, os outros tentam fugir, deixando para trás a carroça que conduziam. Se os personagens optarem por persegui-los e derrotá-los, podem ficar com seus equipamentos.

Caso um dos traficantes seja interrogado, pode ser persuadido a falar com um teste de Intimidação (CD 20) ou suborno (50 PP ou mais). Nesse caso, ele diz:

— Burt nos contratou. Eu não sei de muita coisa, só que pegamos a muamba em Graal e trazemos até aqui. Uma parte fica com um cara esquisito que só aparece de madrugada e some, e o resto levamos pra tavernas ao longo da estrada. Cada uma tem seu próprio atravessador. Todo mundo precisa comer, não é? — diz arreganhando os dentes sujos em um sorriso debochado.

Caso os personagens puxem a lona da carroça, encontram vários frascos com um tipo de pó dentro. Eles podem fazer testes de Ofício (alquimista) ou Misticismo (CD 20) para identificar o material. Caso passem, descobrem que os vidros contêm pó de lich e terra de cemitério concentrada.

Os personagens podem ficar com a "muamba" — 1d4+1 doses de cada item. Porém, a menos que descrevam medidas para proteger os frascos da chuva, cada personagem que estiver carregando esses itens deve rolar 1d6. Em um resultado ímpar, os itens se molham, estragam e se tornam perigosos para o portador: o pó de lich vira uma solução que transborda e envenena o personagem, causando a perda de 4d12 pontos de vida. Já a terra de cemitério torna-se uma substância insalubre, que deixa o personagem *fraco* (–2 em testes de Força, Destreza e Constituição, e de perícias baseadas nesses atributos) por 1d3 dias.

Cena 2 (Opcional)

Explorando as Ruínas

Use esta cena se os personagens quiserem investigar o castelo que marca o ponto de encontro dos criminosos. Se alguém se interessar pelo castelo, peça um teste de Conhecimento ou Nobreza (CD 20). Se ele passar, forneça as informações do quadro "Castelo em Ruínas".

A única coisa que restou da construção são muralhas desabadas, que desenham os limites do antigo castelo, feitas de blocos de pedra cheias de musgo. Por baixo da vegetação, é possível ver que as pedras são escurecidas, com marcas de fuligem. Peça um teste de Intuição (CD 25) para qualquer um que se aproximar. Personagens que passarem sentem um calafrio sobrenatural e, por um instante, têm a impressão de verem formas fantasmagóricas sobre a relva alta… Mas então percebem que é apenas a vegetação balançando com o vento.

O Castelo em Ruínas

O castelo em ruínas que marca o ponto de encontro dos contrabandistas era conhecido como Castelo das Faias, devido a vegetação que crescia em abundância ao seu redor e preenchia o belo jardim de inverno da construção. Ele pertencia a um duque que fora incumbido de proteger a região, mantendo a floresta segura e a caça farta.

Durante anos, duque, duquesa e suas crianças cumpriram com seus desígnios e foram felizes dentro das muralhas do Castelo das Faias. Mas os anos de paz e prosperidade familiar findaram abruptamente quando, certo dia de outono, o duque foi encontrado morto, rígido em sua poltrona favorita.

Depois de um período de luto – breve demais aos olhos da prole –, a duquesa achou por bem abrir seus salões para novos pretendentes. Ela desfrutava das atenções de diversos homens, uns mais distintos que outros; eles enchiam seus salões, esvaziavam sua despensa e a lisonjeavam com diversos presentes.

Os dias passavam e os filhos se preocupavam com a fama de sua mãe, que ficava cada dia pior. Uma mulher que outrora era tida como exemplo de retidão e conduta, agora era vista como uma meretriz de taverna. No coração dos herdeiros, o desgosto com a própria mãe crescia na mesma medida que a dúvida sobre a morte do pai.

E como as línguas que falam da mãe, logo falam do resto da família, problemas ligados aos negócios começaram a surgir. O Castelo das Faias começou a definhar em virtude a olhos vistos, enquanto sua influência duvidosa se estendia pela terra.

Boatos sem rosto começaram a surgir entre os pretendentes da bela duquesa – afinal, o duque teria morrido tão repentinamente de causas naturais? Ou alguém forçou sua mão selando o destino do desafortunado homem?

Sua linhagem não podia deixar o pai encontrar um fim prematuro sem que ele fosse vingado. Logo, pedindo perdão aos Santos, o corpo de seu pai foi desenterrado e em meio a tristeza, a verdade saltou aos olhos: o duque fora envenenado, o vermelho do pó de lich ainda manchando o crânio descarnado. Algo precisava ser feito!

A duquesa ficou enraivecida com a decisão dos filhos de remexer em seu finado marido. Em uma discussão acalorada, a pérfida matrona deixou a verdade escapar de seus lábios: ela envenenara o marido. Em um acesso de fúria, influenciados pelos sussurros dos demônios rodeando o castelo, os frutos do ventre dela se juntaram no momento para apunhalar a própria mãe até a morte.

Onde o sangue da duquesa escorreu, a terra se tornou amaldiçoada. Maldita no último suspiro dela, sua descendência morreu em agonia e a linhagem foi extinta. E junto com ela, o Castelo arrefeceu.

Se procurarem pelo local, peça um teste de Investigação (CD 25). Se falharem, encontram apenas utensílios de metal (facas, panelas…) enferrujados e sem valor, enterrados próxima às pedras. Se passarem, encontram um baú esquecido, contendo tesouro de ND 6 (ALdG, p. 272). Personagens que pegarem o tesouro sentem a dor daqueles que morreram aqui e devem fazer um teste de Vontade (CD 25). Em caso de falha, ficam abalados até o fim da próxima cena.

Se um rito fúnebre for realizado (Religião CD 20), é possível sentir um tênue agradecimento dos mortos, que finalmente vão poder descansar. Isso anula a condição abalado e fornece 5 PM temporários até o fim da próxima cena.

Cena 3

Graal

Após o combate, os personagens podem seguir para Graal, a vila de onde os bandidos vieram, ou esperar pelo atravessador. Se esperarem, podem fazer isso abertamente ou fazer um teste de Furtividade para se esconder. Independentemente do método de espera, o atravessador não aparece. Se o grupo continuar esperando, lembre-os de que, com o sumiço dos traficantes, o resto da organização pode descobrir que algo está errado e fugir. Assim, sua única opção acaba sendo ir para Graal. Se ignorarem Graal por qualquer razão — por exemplo, se quiserem investigar uma cidade maior logo de cara ou seguir viagem para vender o contrabando (!) — pule para a **Parte 2**.

Acampando. É possível que os personagens queiram dormir para se recuperar da batalha. Porém, fazer isso na chuva torrencial não é boa ideia. Acampar nessas condições exige um teste de Sobrevivência (CD 20). Se passarem, descansam com condição desconfortável (recuperam PV e PM iguais à metade de seu nível). Se falharem, não acham um local adequado para descanso e não recuperam nada. Personagens que decidam dormir nas ruínas têm pesadelos horríveis, envolvendo o incêndio que destruiu o castelo e matou todos seus habitantes. Não recuperam PV nem PM, e ainda *perdem* 1 PM por nível!

Conhecendo Graal

Graal é um vilarejo pitoresco, voltado para atender os viajantes das rotas de comércio próximas. Por dependerem dos serviços prestados para sobreviver, os moradores são bastante hospitaleiros. Além disso, sendo um entreposto comercial, é possível ver pessoas de várias origens e raças, além de itens de todos os tipos. A seguir estão os locais de destaque.

Taverna Santo de Casa

Um prédio baixo e largo, em forma circular, com um grande espaço. O salão está sempre tomado por cantorias animadas, muitas vezes com um bardo novo que veio de passagem, regadas a bebidas deliciosas e caras trazidas pelas rotas comerciais.

Jocasta, a taverneira, é uma humana grandona e soturna. Não é de muitas palavras, e comanda sua casa com mãos de ferro. Nada lhe passa despercebido. Se os personagens tentarem puxar conversa com Jocasta a respeito da carroça cheia de produtos ilegais, ela desconversa, dizendo que já ouviu falar de vários tipos de contrabandos, mas nada em específico, e sugere que se informem no bazar, afinal é lá que se compram e vendem tralhas.

Cassandra é filha de Jocasta e trabalha na taverna da mãe como garçonete. Possui sardas espalhadas pelo rosto e belos olhos cor de mel. Esperta, divertida e um tanto espevitada, por conhecer tantos viajantes, já se cansou de ficar na vila e quer ver mais do mundo.

Flertando. Passar em um teste de Intuição (CD 20) revela que Cassandra lança olhares desejosos para um membro do grupo (escolha aleatoriamente, independentemente de gênero). Se esse personagem corresponder ao flerte, deve fazer um teste estendido, usando Diplomacia, Enganação ou outra perícia que conseguir justificar (CD 20, 3 sucessos exigidos). Em caso de sucesso, entre beijos ardentes, Cassandra conta que na cidade um dos pontos mais movimentados é o cemitério. Estão sempre chegando caixões, muito mais do que são necessários para enterrar os cidadãos da pequena vila, e diz-se que eles já vêm ocupados, de onde quer que seja. Em caso de falha, o flerte inicial não evolui para nada além de uma troca de olhares.

Estalagem Bom Pouso

Um sobrado austero e com uma destoante pintura azul-claro que parece ser refeita com frequência. É o melhor (e único) local da vila para aqueles que precisam de um descanso após dias na estrada. As opções de acomodação são a palha do estábulo e uma boa cama, ambas por um preço salgado. Os serviços da estalagem incluem refeições comuns e um bom banho.

O dono da *Bom Pouso* é **Jorah**, um anão caolho aposentado de seus dias de aventura, e sua família — **Flora**, a esposa, e **Avelã** e **Carvalho**, seus filhos gêmeos. Os anões são pessoas discretas e, se os personagens fizerem muitas perguntas, sugerem que o grupo vá até a taverna.

— É mais fácil conversar lá, aqui prezamos o silêncio e o sossego para um descanso tranquilo.

Bazar

É o maior prédio da vila. Nessa construção de madeira de dois andares é possível encontrar qualquer item comum (não superior e não mágico, veja ALdG, páginas. 112 e 113). Caso os personagens tentem vender algum dos frascos obtidos na carroça, o dono do bazar e burgomestre, um anão ruivo chamado **Beren** recusa com veemência.

Se os personagens perguntarem ao burgomestre sobre os caixões que chegam sempre, ele dirá:

— Ah, fizemos um acordo com Jazaleste, em Kottar, aqui perto. Eles nos pagam uma taxa para que enterremos os mortos deles. O motivo? Alguma coisa sobre não terem mais espaço em suas próprias terras, ou sobre uma promessa à Morte. Uma dessas maluquices que kottarianos gostam.

Templo

Com paredes simples pintadas de cal e sem nenhum revestimento, este lugar parece mais uma casa humilde que um templo, mas é aqui que os mortos de Graal são velados. Caso os personagens estejam feridos, o sacerdote pode tratar seus ferimentos de modo mundano. Não há cura mágica neste lugar.

Quando os personagens chegarem, encontrarão um velório solitário. O caixão está fechado, o templo está adornado com flores, mas estranhamente não há ninguém, exceto o sacerdote, que está encostado na porta comendo uma maçã. O homem se chama **Judah**. É um senhor já cansado pelos anos e com uma expressão de tédio permanente.

— Ora, que os santos os tragam em boa saúde, senhores. Infelizmente. chegaram em um momento de tristeza. Tão jovem e já deixou esse mundo.

Com um teste de Intuição (CD 20) é possível saber que o sacerdote está desconfortável ou mentindo sobre alguma coisa. Se os personagens investigarem o caixão, percebem na tampa um pó cinzento e fétido, semelhante ao conteúdo da carroça dos bandidos. Se os personagens abrirem a tampa do caixão apesar dos protestos, encontrarão o corpo de uma senhora de idade avançada, sem os braços.

Caso os personagens pressionem o sacerdote (Intimidação CD 20, ou ameaça direta com armas), ele diz o seguinte:

— Está bem, está bem! Vocês venceram! O que faço aqui é inofensivo. Juro, ninguém se machuca. Eu recebo os caixões fechados e, depois dos ritos fúnebres, os levo para o cemitério. Entendam, é importante para o templo. Preciso mantê-lo de alguma forma, a cidade é pequena e não há muitas doações. Uma vez entregue, eu não sei mais o que acontece.

Serviços de Graal

Por ser um entreposto comercial, Graal possui serviços normalmente não encontrados em um vilarejo.

Serviço	Preço
Bazar	
Qualquer item comum	Padrão
Estalagem Bom Pouso	
Banho	5 PP
Hospedagem, comum	2 PP
Hospedagem, confortável	8 PP
Taverna Santo de Casa	
Bebida comum	0,1 PP
Barba queimada	30 PP
Hidromel artusiano	8 PP
Sidra de Zibrene	17 PP
Vinho élfico	50 PP
Templo	
Curandeiro	10 PP

Banho. Um herói limpinho e cheiroso recebe +1 em testes de perícias baseadas em Carisma até o fim do próximo dia.

Bebida Comum. Cerveja, chá ou vinho aguado.

Aguardante de Arroz Anã. Fabricado na ilha de Santa Sicária, este destilado fortalece o corpo e o espírito, fornecendo redução de dano 2. *CD 18.*

Hidromel Artusiano. Fabricada no norte gelado, esta bebida aquece e incita. Fornece +2 em testes de ataque corpo a corpo. *CD 14.*

Sidra de Zibrene. Esta bebida doce deixa qualquer um mais falante, fornecendo +2 em testes de perícia originalmente baseadas em Carisma. *CD 12.*

Vinho da Floresta Alta. De sabor complexo, aguça a mente, fornecendo +1 na CD para resistir a suas magias. *CD 16.*

Bônus por bebidas duram até o fim do próximo dia e bebidas diferentes se acumulam. Quando um personagem consome uma bebida alcoólica, deve fazer um teste de Fortitude (CD indicada no item). Se falhar, fica *embriagado* (–2 em testes baseados em Destreza e Carisma). Se já estava, fica *bebum* (desprevenido, lento, –5 em testes baseados em Destreza e Carisma). Por fim, se já estava bebum, cai inconsciente e fica de *ressaca* no próximo dia (–2 em todos os testes). Cada bebida adicional no mesmo dia aumenta a CD em +5. Use esta regra apenas se todos os jogadores forem maiores de idade!

Após dizer isso o sacerdote não falará mais nada de útil para a investigação, só pedirá que os personagens deixem seu local de orações. Está muito nervoso e com medo de alguma coisa. Se os personagens voltarem a procurá-lo depois dessa revelação, o encontrarão morto com a garganta dilacerada, caído no chão, perto do altar.

No fim desta cena, após investigarem a cidade, os personagens devem ter descoberto que o que quer que esteja acontecendo, está acontecendo no cemitério. Quando forem para lá, a próxima cena começa.

Cena 4

Os Mortos Falam

O cemitério de Graal fica afastado da cidade, a alguns minutos de caminhada. Sendo um lugar dos mortos, era de se esperar que fosse lúgubre e quieto, mas não é o caso. Primeiro, conta com centenas de tumbas e lápides, sendo grande demais para uma cidade tão pequena. Segundo, parece um grande canteiro de obras! Por todos os lados, há montes de terra e buracos recém escavados. Apesar disso, não há flores ou velas... Mesmo com todo o movimento, os mortos parecem abandonados de certa forma.

Ao passar entre as covas abertas, vocês sentem um arrepio percorrendo o corpo. O ar está um pouco mais frio do que seria normal. À frente, é possível ver um humanoide deformado remexendo a terra com uma pá.

Antes que possam fazer qualquer coisa, a atenção de vocês é chamada para outra figura: um homem magro, curvado e de rosto sisudo, saindo de um galpão de madeira que emite uma iluminação difusa e um tanto fantasmagórica. Ele está limpando as mãos sujas em um avental velho e desgastado e, ao vê-los, fala com uma voz esganiçada diz:

— Ora, ora... Acho que vocês estão no lugar errado. Ou têm alguém para enterrar dentro dessas mochilas? Então, deem meia volta e se preocupem com os vivos, pois dos mortos, cuido eu.

Este é Burt, coveiro zelador de Graal (p. 93). Se os personagens tentarem pressioná-lo a falar, ele retribui a grosseria em igual medida. Se tentarem ver o interior dos caixões, ele saca armas e os ataca. Seu ajudante (a criatura deformada que estava mexendo numa cova) também entra na luta. No início da terceira rodada, um bando de corvos surge voando e ataca o grupo.

Após o combate, os personagens podem investigar como preferirem. Nos fundos do cemitério há um galpão que serve de escritório, no qual estão vários livros com anotações. Elas trazem um balanço de chegadas, com as particularidades de cada morto (sexo e idade aproximada) e a quantidade de material ilegal que veio dentro do cadáver. Por fim, um pedaço de papel escrito: "Jazaleste" e uma data próxima.

Em uma mesa baixa, está um caixão aberto com um corpo semi-decomposto, seu torso aberto e uma perna e uma mão faltando. Ao lado, há uma pilha de frascos semelhantes aos da carroça.

Se os personagens decidirem ir ao cemitério à noite, acharão o lugar muito mais assustador e vazio. Com um parca iluminação, apenas Burt estará no galpão improvisado, trabalhando nos livros. Não será possível ver seu ajudante, que estará descansando em meio às sombras e atacará de surpresa.

Cena 5

Adeus, Graal

De posse das pistas, os personagens podem partir para Jazaleste em busca de mais explicações. Caso reportem suas descobertas para a autoridade local, o burgomestre Beren, ele diz:

— Meus caros, perdoem-me por tê-los julgado mal. Provaram seu valor e valentia com essa atitude. Graal está em dívida com vocês por nos livrarem de Burt e seus asseclas. Jamais teria aceitado a barganha com o emissário de Jazaleste se soubesse suas reais intenções. É importante, para que todos nós continuemos seguros, que o mal seja arrancado pela raiz. Não somos um povo rico, mas ficaríamos honrados em oferecer 100 peças de ouro para cada um de vocês, para que solucionem essa situação de uma vez por todas. Cuidado com os perigos da Floresta Sombria, e que... São Otto os acompanhe!

Se os personagens abrirem mão da nova recompensa e mesmo assim decidirem seguir com a investigação, iniciam a **Parte 2** com 5 PM temporários, como recompensa pela honestidade altruísta (que deveria ser) típica dos heróis de fantasia clássica.

Parte 2: Pela Estrada Afora

Olhando em uma mapa, Jazaleste parece perto de Graal. Em teoria, deve ser uma jornada rápida e fácil, sem grandes percalços. Mas será que a teoria e a prática se encontram nesse caso? Nossos heróis descobrirão em breve.

Cena 1

Início da jornada

Um dia após deixar a vila de Graal, o terreno começa a mudar, com o chão de terra batida e vermelha ficando mais escuro e árvores esparsas surgindo nas laterais da estrada. A vegetação fica cada vez mais densa, até que a estrada, antes bem delineada, torna-se uma mera trilha, difícil de ser seguida entre os troncos e raízes.

Logo, a floresta fica tão fechada que poucos raios de sol conseguem se infiltrar pela folhagem e pelos galhos, deixando o lugar escuro. Lendas dizem que a luz perde seu brilho na Floresta Sombria porque criaturas vingativas espreitam entre as árvores. Esses seres, meio físicos e meio etéreos, teriam jurado vingança contra profanadores da pureza natural. Porém, seu ódio fez com que rejeitassem a luz e atraíssem as sombras...

Como se não bastasse a escuridão, à medida que o tempo passa, o som dos pássaros e insetos diminui até desaparecer. Por fim, tudo que vocês escutam são as respirações uns dos outros, o tinir de suas armaduras e os passos de suas botas no chão.

O trajeto pode ser percorrido em três dias de viagem a pé. Os personagens podem ir à cavalo, mas a mata fechada faz com que o tempo não mude. Além disso, raízes traiçoeiras se camuflam na trilha, fazendo com que cada personagem montado precise fazer um teste de Cavalgar (CD 20) por dia de viagem. Em caso de falha, o cavalo tropeça e se machuca, ficando inutilizável pelo resto da viagem.

No início de cada dia de viagem, peça para um jogador rolar 1d6 e consulte a tabela a seguir.

1d6	Encontro
1	Constritora gigante
2	Arqueiros élficos
3	Vinhame
4	Sussurros do além
5-6	Nenhum

1) Constritora Gigante. Incautos, os personagens param para descansar no tronco de uma grande árvore, no topo da qual uma enorme cobra constritora preparava seu bote (ALdG, p. 246).

2) Arqueiros Elfos. O grupo é emboscado por 2d4+2 elfos furiosos pela invasão da floresta (p. 92). Os personagens podem fazer um teste de Percepção (CD 25) para percebê-los os em alcance médio. Se falharem, são surpreendidos. É possível dialogar com os guardiões da mata, mas não é fácil — exige bons argumentos e um teste de Diplomacia (CD 25).

3) Vinhame. Enquanto avança por uma área de vegetação cerrada, o grupo é atacado por um vinhame (ALdG, p. 263).

4) Sussurros do Além. Os aventureiros escutam um barulho vindo do nada. Primeiro, parece o farfalhar de folhas, mas aos poucos cresce até se tornar vozes distintas narrando histórias horríveis. Todos precisam fazer um teste de Vontade (CD 25). Em caso de falha, perdem 1d6 PM e ficam abalados até o fim da viagem. Se os jogadores tiverem uma boa ideia para combater o medo, como viajar cantando ou fazer uma missa a um santo, peça um teste de perícia (nesses exemplos, Atuação e Religião) contra CD 20. Em caso de sucesso, recebem +5 no teste de Vontade.

Cena 2

O Meio da Jornada

Depois de uma noite fria e estranha, vocês têm certeza de que o sol já deveria ter nascido, mas tudo permanece escuro, quieto e frio. Ao longe, um clarão ilumina o céu e vocês escutam um enorme estrondo, quando uma pancada de chuva pesada cai sobre vocês.

É impossível ver além de pouco mais de um palmo à sua frente. O barulho da chuva caindo nas folhas e no chão disfarça todos os outros.

Por conta da chuva, os personagens logo serão pegos por uma enxurrada. Se os jogadores não perceberem isso, personagens treinados em Sobrevivência podem fazer um teste dessa perícia contra CD 20 para descobrir que precisam sair da estrada.

Subir uma colina próxima exige um teste estendido de Atletismo (CD 25, 3 sucessos exigidos). A cada falha, os personagens sofrem 1d6 pontos de dano à medida que resvalam em pedras ou se cortam em galhos afiados. Em caso de falha total, ou caso continuem pela estrada, os personagens são atingidos pela enxurrada. A água é gelada e forte, causando 2d6 pontos de dano de impacto e 1d8 pontos de dano de frio por rodada. Escapar da enxurrada exige gastar uma ação completa para subir em uma árvore ou pedra (Atletismo CD 25). Um personagem que já tenha escapado pode fazer testes para salvar um de seus amigos que ainda esteja na estrada, mas se falhar por 5 ou mais, cai na água novamente!

Quando os personagens chegam em terreno alto e ficam à salvos da enxurrada, avance para a **Cena 3**.

Cena 3

O Jardim Celestial

No topo da colina, vocês veem uma construção de pedra com portões de ferro enferrujados e escancarados. No pórtico, letras já desgastadas dizem: "Jardim Celestial". Dentro dos muros, dezenas de estátuas jazem em poses diversas. Há uma representação macabra de Santo Otto, com uma bocarra de dentes pontiagudos e várias línguas de fora. Outra de São Theodric, com quatro braços armados e de armadura, com um sorriso nefasto e retorcido. Uma de Santa Crysnia, o rosto disforme em um turbilhão e mãos extremamente longas, vestindo um manto e um véu de santa. E diversos demônios de pedra, com cornos que dão voltas e olhos que parecem acompanhar os personagens. Todas as estátuas estão em pedestais, mas sem nenhuma ordem aparente, como um depósito caótico. O chão está repleto de vidros quebrados que tilintam com o som da chuva.

Os vidros quebrados são frascos iguais aos usados pelos contrabandistas. Um personagem que investigue os cacos pode perceber isso com um teste de Investigação (CD 15).

Em meio às estátuas há gárgulas mutantes, que atacam o grupo assim que eles chegam ao meio do jardim. Os personagens podem fazer um teste de Percepção (CD 30) para notar o movimento. Se falharem, são atacados de surpresa.

Essas gárgulas são particularmente malignas e emanam corrupção de si como um cheiro forte. Além disso, são viciadas em terra de cemitério, tendo seus rostos e garras cobertas pela substância. Elas atacam com ferocidade e continuarão lutando até a morte… Ou até seu vício ser saciado. Caso um personagem atire um frasco de terra de cemitério na direção de uma gárgula, ela imediatamente para de atacar e corre atrás do item, saindo do combate.

Após o combate, avance para a **Cena 4**.

Cena 4

Quase lá

A chuva começa a dar uma trégua, o que torna a descida da colina muito mais fácil que a subida. Além disso, como diz o ditado, "para baixo todo santo ajuda". Porém, parece que esses mesmos santos estão pondo a resistência e a fé de vocês à prova: à frente, o caminho é bloqueado por um rio com algo entre 20 a 30 metros de largura. Normalmente não seria difícil atravessá-lo, mas com a chuva o rio se tornou uma corredeira!

Os personagens precisam atravessar o rio. Eles podem fazer isso agora ou esperar para ver se a chuva para e o nível de água diminui. A cada hora de espera, um jogador pode rolar 1d6. Se rolar "6", a chuva para. Caso contrário, continua. Além disso, a cada hora, todos os aventureiros precisam fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior). Falha causa 1d6 pontos de dano de frio.

Atravessar o rio exige um teste estendido de Atletismo (CD 25, ou 20 caso a chuva tenha parado, 3 sucessos exigidos). A cada falha, o personagem se rala em pedras e sofre 1d6 pontos de dano de corte. Em caso de falha total (ou seja, acumular três falhas antes dos três sucessos), ele engole água

e se afoga. É reduzido a 0 PV e sofre 4d6 pontos de dano por rodada, até ser retirado da água ou morrer. Retirar um aventureiro da água exige estar adjacente a ele e passar em um teste de Atletismo (CD 25). Nadar carregando alguém afogado impõe –5 no teste de Atletismo.

Se o grupo procurar outro jeito de atravessar, pode fazer um teste de Percepção ou Sobrevivência (CD 20). Se passar, encontra um caminho de pedras. Pular de pedra em pedra até o outro lado funciona como atravessar nadando, exceto que a perícia exigida é Acrobacia.

Se um personagem atravessar para o outro lado e estender uma corda para seus colegas, esses recebem +5 em seus testes de perícia para atravessar. Resolva outras ideias que os jogadores tenham usando testes de perícia e a mecânica de ajuda (ALdG, p. 179).

No início de cada rodada em que um ou mais aventureiros estiverem no rio, peça para um deles rolar 1d6. Se rolar "1" , um vulto colossal se ergue das águas rio acima. Era um gigante, que havia adormecido ali para se refrescar, mas que com a chuva decidiu ir dormir em outro lugar. Seu corpo estava represando parte da correnteza e, quando ele sai, uma enxurrada avança na direção dos heróis!

A enxurrada atingirá todos os personagens no rio no início da próxima rodada. Os aventureiros podem usar esta rodada para terminar a travessia ou se preparar para o impacto.

Como terminar a travessia exige acumular três sucessos, isso só é possível se o personagem já tiver pelo menos dois sucessos. Se ele tiver apenas um, pode fazer um teste para voltar à margem inicial. Se ele passar, sai da água (e escapa da enxurrada), mas terá que fazer todo o caminho de volta depois...

Se o herói estiver na água no início da rodada seguinte, é atingido pela enxurrada. Ele sofre 4d6 pontos de dano de impacto, 2d8 pontos de dano de frio e precisa fazer um teste de Fortitude (CD 25) para não se afogar. Se ele se preparou para o impacto, recebe +5 no teste de resistência.

Atravessando o rio, os personagens sobem para o 7º nível. E finalmente conseguem se aproximar de seu destino: Jazaleste.

Parte 3: Confrontando o Além

Cena 0 (Opcional)

Conhecendo Jazaleste

Após tantas jornadas e desafios, vocês enfim chegam em Jazaleste, onde esperam encontrar o desfecho dessa história. De longe, veem que a cidade é construída ao redor de uma colina, como se a abraçasse. A própria colina é pontilhada de pequenas construções, que à distância vocês não conseguem entender o que são. Quando vocês se aproximam, porém, qualquer sensação de alívio se dissipa. De perto, veem que os muros da cidade não são feitos de alvenaria tradicional, com tijolos e argamassa, mas sim de uma mistura de pedras e ossos. E, ao cruzar os pôrtoes de ferro, veem a inscrição no pórtico, que avisa: "Este é o Império da Morte". De fato, desse lado da fronteira, o clima como um todo é soturno. O sol se esconde atrás das nuvens, deixando tudo pálido e mortiço, e um vento gelado uiva sem parar, como um tipo de lamento...

De perto, vocês também conseguem discernir as pequenas construções ao longo da colina: são tumbas e mausoléus. A colina inteira é coberta por um grande cemitério e ostenta, em seu cume, uma torre adornada de ossos!

Os personagens podem entrar na cidade ou atravessá-la e ir direto para o cemitério. No primeiro caso, continue na **Cena 0**. No segundo, pule para a **Cena 1**.

A cidade é limpa e bem cuidada. As ruas são calçadas com lajotas e a maioria das casas são de alvenaria, pintadas em tons de cinza e com mais de um pavimento. As pessoas preferem usar roupas escuras e são bem pálidas, mas parecem cordiais e acolhedoras.

Dentre as construções destacam-se a taverna *Morto Mas Feliz* e o bazar e funerária *Final Feliz*. Caso os personagens precisem de equipamento, estejam feridos ou só precisem de um descanso serão bem recebidos nos estabelecimentos. São acolhidos, bem tratados e terão suas perguntas respondidas de bom grado.

A próxima página traz uma tabela com NPCs típicos de Jazaleste. Você pode usar cada linha para um NPC ou rolar 4d8 para definir as quatro características (nome, raça, traço de personalidade, traço físico), gerando assim combinações mais inusitadas.

Por fim, a seguir estão algumas perguntas típicas que os personagens podem fazer e suas respectivas respostas. Use essas informações como base para lidar com outros questionamentos similares.

Por que enviam os mortos daqui para Graal?

— Ora, porque o Coveiro nos disse. Ele teve uma visão: precisava enviar os mortos para serem sepultados longe de nós, pois, se tivéssemos muitos cadáveres aqui, a Morte poderia ficar satisfeita com seu trabalho e achar que não precisa mais nos visitar! Enviando os mortos para Graal, aqui ainda pareceriam poucos, e a Morte continuaria trabalhando.

Onde está o Coveiro? Como podemos falar com ele?

— Bem... No cemitério, claro! Onde mais?

Deve ficar claro que as respostas às perguntas estão no cemitério. Quando os personagens partirem para lá, avance para a **Cena 2**.

Tabela: NPCs de Jazaleste

ID8	Nome	Raça	Traço de Personalidade	Traço Físico
1	Clementine	humana	animada	musculosa
2	Zanme	mutante	tímido	chifres
3	Gidean	humano	apressado	alto demais
4	Azuila	anã	gentil	funga
5	Drusila	humana	rabugenta	bonita
6	Balmor	anão	engraçado	cicatriz no olho
7	Brunn	humano	cínico	cavanhaque pontudo
8	Elyn	elfa	sonhadora	olhos lilázes

Cena 1

Cemitério, 1º Círculo

Ao cruzar as ruas de Jazaleste, vocês se veem na base da colina e em frente ao cemitério. Ele se espalha morro acima, até seu cume, ocupando uma área maior que a própria cidade!

Lendas dizem que essa elevação já era usada como cemitério por povos antigos, antes mesmo dos reinos serem estabelecidos com seus nomes, fronteiras e costumes atuais. Ao andar por entre as lápides, é possível notar diferentes épocas de fabricação: no sopé estão as mais antigas, hoje pouco mais que pedras desgastadas e afundadas no solo, mas acima é possível ver tumbas mais novas. Não parece haver nada de relevante aqui, apenas uma escadaria que leva para o meio da colina.

Ao atravessar a cidade, o grupo chega ao cemitério. Ele se estende pelo morro, sendo dividido em três círculos — o primeiro fica no base, o segundo fica no meio da subida e o terceiro fica no topo.

Esta área não possui nenhum ponto de interesse. Porém, enquanto avançam rumo à escadaria que sobe para o segundo círculo, os personagens sentem um movimento na terra sob seus pés. Subitamente, mãos esqueléticas surgem do chão e começam a arranhar e puxar os aventureiros para debaixo do solo! Resolva esta ameaça com o perigo complexo a seguir. Uma vez que os personagens passem por ele, podem seguir para a **Cena 2**.

Mãos da Morte — ND 5

O grupo está em uma área de mortos inquietos.

Objetivo Escapar da área, o que exige avançar 18m (12 quadrados) em qualquer direção.

Efeito No início de cada rodada, as mãos esqueléticas seguram e arranham os personagens. Cada aventureiro precisa fazer um teste de Reflexos (CD 25). Se falhar, fica *lento*. Se já estava lento, fica *imóvel*. Por fim, se já estava imóvel, continua com essa condição e é puxado para baixo da terra.

Além disso, cada herói sofre 2d6 pontos de dano de corte. Um personagem que esteja debaixo da terra também sofre 20 pontos de dano de trevas.

Avançar (Varia, CD 20) Devido às mãos esqueléticas, se deslocar nesta área é bastante difícil. Para fazer isso, um personagem precisa gastar uma ação e usar uma perícia que justifique seu avanço, como Atletismo (saltar pelas covas), Acrobacia (desviar das mãos) ou até mesmo Religião (rezar para afastar os mortos inquietos). As mão não possuem mente, então tentativas de diálogo (testes de Diplomacia e similares) falham automaticamente.

Se o personagem passar, avança metade do seu deslocamento. Se passar por 10 ou mais, avança seu deslocamento total.

Desenterrar (Atletismo CD 20) Você desenterra a si mesmo ou a um aliado adjacente. Esta é a única ação que um personagem enterrado pode fazer.

Destruir Mãos (Luta ou Pontaria, CD 10+) Você ataca as mãos esqueléticas. Esta ação conta como ajuda para todas as outras ações de todos os seus aliados, mas apenas até o início do seu próximo turno — mesmo destruindo várias mãos, outras logo surgem no lugar!

Soltar (Acrobacia ou Luta, CD 20) Um personagem lento ou imóvel pode usar esta ação para se livrar das mãos, ficando livre (se estava lento) ou lento (se estava imóvel; passar por 10 ou mais deixa um personagem livre, mesmo que estivesse imóvel). Esta ação pode ser usada em si mesmo (Acrobacia ou Luta) ou em um aliado adjacente (apenas Luta).

Cena 2

Cemitério, 2° Círculo

Vocês sobem a colina por uma escadaria de degraus torpes e pedra gasta, chegando em uma floresta de lápides, túmulos e estátuas cinzentas — muitas representando a Morte em si, na forma de um esqueleto com uma foice. O lugar é um verdadeiro labirinto de pedra, quase completamente cinzento — e mortalmente silencioso. Um vento gelado sopra, deixando a pele mais fria, mas sem fazer qualquer som.

À frente, é possível ver algumas covas abertas, com ossos espalhados pelo solo ao redor, de forma caótica. Além dessas covas, uma nova escadaria leva para o cume da colina.

Nesta área os personagens podem subir pela escadaria, rumo ao terceiro círculo, ou investigar as covas abertas.

Investigando as covas, podem fazer testes de Investigação, Misticismo e Religião, todos contra CD 20. Eis o que cada sucesso revela:

Investigação. Algumas covas foram escavadas com pás, mas outras parecem ter "explodido" de dentro para fora. Os cadáveres não são tão antigos quanto os do primeiro círculo, mas também não são frescos.

Misticismo. É possível sentir uma aura necromântica em todo o cemitério. Ela é mais forte no topo da colina.

Religião. Mexer com os mortos, em Kottar, nunca é boa ideia. No passado, o reino já foi assolado por pragas de mortos-vivos...

As covas foram escavadas por Faustus, o arcanista responsável pela rede de contrabando, em busca de matérias-primas para seus experimentos profanos. Após esse sacrilégio, o cemitério ficou amaldiçoado. Isso gerou as mãos esqueléticas do primeiro círculo... E esqueletos inteiros aqui!

Se os personagens continuarem investigando as tumbas, serão atacados por 1d4+1 esqueletos. Durante o combate, eles resmungam coisas como *"Nos deixem descansar!"*, *"Venham conosco..."*, *"Por que nos importunam?"* e *"Seus chatos!"*.

Derrotando os esqueletos, os aventureiros podem vasculhar suas tumbas. Cada "herói" que quiser fazer isso deve rolar um teste de Investigação (CD 20). Se passar, pode rolar na tabela de tesouros, na linha de ND 5 (ALdG, p. 272). Se passar por 10 ou mais, pode rolar na linha de ND 7. Independentemente de encontrar um tesouro ou não, todo saqueador de tumbas deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, começa a escutar sussurros em seu ouvido, chamando-o de ladrão (e coisas piores...). Enquanto estiver no cemitério, fica *alquebrado*.

Quando os personagens subirem pela escadaria, avance para a **Cena 3**.

Cena 3

Cemitério, 3° Círculo

Vocês sobem os degraus que faltam para alcançar o terceiro e último círculo do cemitério. Aqui, os túmulos são mais novos, mais brancos e em menor menor quantidade. Mesmo assim, há várias covas abertas, com seus caixões violados.

No terceiro círculo há vários pontos de interesse: as covas abertas, o mausoléu de Lorde Donovar e a torre de ossos no centro do cume.

Covas abertas

Os cadáveres daqui são mais recentes, muitos ainda com carne no corpo. Porém, muitos foram mutilados, com braços, pernas, olhos e outras partes faltando. Um teste de Cura (CD 20) revela que foram extraídos cirurgicamente há pouco tempo. Já um teste de Investigação ou de Ofício (alquimista) contra CD 20 revela resíduos alquímicos nos caixões e no solo ao redor.

Se um aventureiro se aproximar ou interagir com os corpos, um deles irá se mexer, segurar a mão do aventureiro e falar com voz sepulcral:

— Ajude-nos! Ajude-nos! Queremos descansar… Mas ele não permite: afasta a paz do sepulcro! Procure pela entrada verdadeira e ao responder a pergunta, lembre-se de nós…

Após concluir seu apelo, o cadáver volta a ficar inanimado. Caso nenhum herói se aproxime de um corpo, um deles irá se erguer, apontar o dedo para o grupo como um todo e fazer o mesmo pedido assim que o grupo avançar por esta área.

Mausoléu de Lorde Donovar

No meio das lápides e tumbas há um mausoléu luxuoso, com pilares esculpidos na forma de cavaleiros e paredes repletas de figuras heráldicas. Um teste de Conhecimento ou Nobreza (CD 20) revela que este é o local de descanso de Lorde Donovar, um barão avarento, infame por extorquir seus súditos — e que, pelo visto, levou sua riqueza para o túmulo!

Se os personagens quiserem "corrigir esse erro histórico", podem tentar entrar no mausoléu. Isso não é fácil: a fechadura é de boa qualidade (Ladinagem CD 25 para destrancar) e a porta é de pedra sólida (RD 8, 100 PV). Para piorar, o mausoléu possui um encanto que dispara um raio púrpura em qualquer um que tente abri-lo: cada teste de Ladinagem ou ataque na porta causa 1d8+1 pontos de dano de trevas no pretenso arrombador.

Dentro do mausoléu há apenas um sarcófago de pedra. Muito bonito, ele possui entalhes retratando diversas "batalhas gloriosas" que o barão venceu — na verdade, aldeias indefesas que ele saqueou. Um desses entalhes é uma runa do zelo, que se ativa caso alguém tente abrir o sarcófago.

Runa do Zelo 8d6 pontos de dano de trevas em todas as criaturas a até 3m; Reflexos CD 20 reduz à metade (a criatura que a ativou não tem direito); Investigação/Ladinagem CD 25.

Dentro do caixão há o esqueleto de um homem baixinho, enterrado com diversas riquezas: os jogadores podem rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 9 (ou seja, quatro rolagens ao todo, duas para dinheiro, mais duas para itens).

A Torre de Ossos

A torre no cume é feita de ossos e pedra branca polida. É alta, mas não possui porta ou janelas, como se tivesse sido esculpida em um bloco único, sólido e impenetrável! De fato, a torre foi construída por engenheiros mortífices como lar de um importante Coveiro e é uma obra-prima da arquitetura de Kottar. Sua única entrada é pelo subterrâneo, por um túnel secreto que começa em uma cripta no terceiro círculo.

Encontrar a cripta exige passar num teste estendido (CD 20, 3 sucessos exigidos). Os jogadores podem usar qualquer perícia que consigam justificar na busca. Por exemplo, Sobrevivência para procurar um lugar com pegadas recentes, Ofício (alquimista) para seguir a trilha de resíduos alquímicos das covas abertas, Investigação para analisar as construções do cemitério em busca de marcas de passagem de pessoas, etc. Se passarem, encontram o mausoléu. Se falharem, são atacados por 1d4+1 esqueletos enquanto perambulam pelo cemitério. Nesse caso, após derrotar os esqueletos, se veem em frente à cripta, por acaso!

Cripta de Entrada

A cripta possui um portão de ferro com um placa de bronze. A placa traz a seguinte inscrição:

"Eu não preciso me apresentar
Todos me conhecem bem
Tarde ou cedo vou chegar
Mesmo depois dos cem"

É uma charada, cuja resposta é "A morte". Se um personagem falar a resposta certa, a placa brilha com uma luz dourada e a inscrição muda para:

"Há quem me aceite sem sofrer
Outros toleram, sem querer
A verdade você precisa saber
Meu avesso todos preferem ter"

Desta vez, a resposta é "Não". Novamente, uma resposta certa faz a placa brilhar e mudar a inscrição. A terceira (e última) charada é:

"Uma palavra, significados múltiplos
Pode ser destino, às vezes objetivo
Muitos acreditam que acabo com tudo
Mas serei mesmo assim tão decisivo?"

A resposta dessa vez é "O fim", fazendo com que a resposta conjunta seja "A morte não é o fim". Falando isso, o portão de ferro brilha com uma luz roxa e se abre.

Sempre que alguém falar uma resposta errada, o portão também brilha, mas permanece fechado... E quem falou perde 1d8 PV, à medida que sente uma dor gelada em suas entranhas! Se os jogadores estiverem com dificuldade, você pode fazer o portão chacoalhar em respostas parcialmente corretas, dando assim uma pista de que estão no caminho certo.

Se o grupo não conseguir resolver a charada, pode tentar derrubar o portão. Porém, ele é protegido por um encanto: possui RD 15, 50 PV e, se for atacado, causa o dano sofrido na criatura que o atacou, *antes* de sua RD ser aplicada! Por exemplo, se um personagem atacar o portão e causar 20 pontos de dano, irá sofrer esses mesmos 20 pontos — mas a grade irá sofrer apenas 5, graças à sua redução de dano.

Quando abrirem o portão, seja com astúcia, seja com força bruta, os personagens avançam para a **Cena 4**.

Cena 4

Túnel de Acesso

Dentro da cripta, uma escadaria estreita leva a um túnel escavado na terra cinzenta do cemitério. O lugar é escuro, mas assim que vocês começam a descer, gemas mágicas brilham no teto, fornecendo luz pálida e fria.

Após alguns minutos de caminhada, o túnel termina em uma porta de ferro. Quando vocês se aproximam, sentem um cheiro pungente, uma mistura de produtos alquímicos e carne putrefata. Então, um vulto enorme sai de uma alcova no túnel, atrás de vocês. É uma criatura humanoide, feita de diversos pedaços de cadáveres costurados uns aos outros. Ele avança em sua direção, prensando-os contra a porta de ferro, enquanto emite um rugido baixo e ergue as mãos poderosas para esmagá-los!

A criatura é um golem de carne (ALdG, p. 254), que surge e ataca o grupo. Peça um teste de Percepção (CD 20). Quem falhar é surpreendido (rola Iniciativa normalmente, mas na primeira rodada não age e fica desprevenido).

Derrotando a criatura, os personagens podem entrar na torre, chegando à **Cena 5**.

Cena 5

A Cozinha

Abrindo a porta de ferro no final do túnel, vocês veem uma escada em espiral e sentem um cheiro agradável. A escadaria termina em um cômodo de pedra e, assim que entram nele, vocês entendem de onde o cheiro vinha — numa das paredes do cômodo, há um fogão à lenha, com panelas borbulhando em cima.

Ao lado, trabalhando em uma bancada, está um velho goblin com a cabeça cheia de cicatrizes e tufos de cabelo branco saindo de suas orelhas. Ele está picando alguma coisa, enquanto cantarola desafinado. Concentrada em seu trabalho, a criaturinha não parece ter percebido vocês.

Acima dele, em prateleiras na parede, vocês veem vários ingredientes — de insumos comuns, como farinha e ovos, a outros mais exóticos, como um vidro com gosma brilhante, uma raiz escura aos poucos corroendo a madeira da prateleira onde está, um pote com pequenas criaturas rastejando...

Se decidirem atacar o goblin, ele ergue as mãos e guincha em pânico.

— *Matuke se rende! Matuke se rende! Matuke só é empregado. Bonzinho para o mestre. Alimenta mestre. Alimenta vocês, também. Comer? Comer.*

Se os personagens atacarem o goblin, ele é uma presa fácil e morre sem reagir, gorgolejando o sangue do golpe mortal e escorregando para o chão em uma poça de sangue.

Se os aventureiros interrogarem Matuke, ele se mostra um tanto limitado, e não sabe o que acontece na torre. Tudo que ele sabe é que seu mestre gosta de sua comida e é muito bonzinho, trazendo ingredientes e deixando Matuke comer seus restos e dormir na palha perto do fogo.

Se os personagens examinarem a cozinha, encontram muitos ingredientes estranhos, temperos exóticos e substâncias que não se conseguem identificar.

A panela no fogão está cozinhando um ensopado de cheiro delicioso. Seus estômagos roncam alto, e vocês não conseguem lembrar a última vez que comeram. O caldo tem pedaços de carne e legumes de aparência macia e apetitosa, além de um tom marrom-dourado irresistível... Embora algo nas borbulhas do caldeirão lembre vocês de um pântano.

Todos os personagens precisam fazer um teste de Vontade (CD 15). Quem falhar, não se segura e experimenta a comida. Ela é gostosa, temperada e faz o personagem se sentir bem. *Muito* bem, na verdade — mais forte, disposto e alerta! Ao mesmo tempo, a barriga parece rejeitar algo da comida...

Uma pitada do ensopado não tem efeito concreto, mas qualquer um que experimentá-lo entende que uma refeição completa pode fazer muito bem — ou muito mal!

A comida é parte dos experimentos de Faustus e dentre seus ingredientes estão terra de cemitério e pó de lich. Normalmente, essas substâncias são tóxicas, mas com o preparo certo podem causar mutações benéficas em quem ingeri-las.

Fica a cargo de cada jogador comer ou não. Quem comer precisa fazer um teste estendido de Fortitude (CD 20, 3 sucessos exigidos). O resultado do teste define como o organismo do personagem reage à comida.

Sucesso Total (Três Sucessos Antes de Qualquer Falha). Estômago de avestruz! O organismo do personagem recebe os efeitos benéficos, enquanto rejeita os prejudiciais. O aventureiro rola uma mutação na coluna de mutações benéficas.

Sucesso (Três Sucessos Antes de Três Falhas). A comida faz bem, mas causa efeitos colaterais. O personagem rola duas mutações, uma na coluna benéfica, outra na prejudicial.

Falha (Três Falhas Antes de Três Sucessos). A comida faz mal. O personagem rola uma mutação na coluna de mutações prejudiciais.

Falha Total (Três Falhas Antes de Qualquer Sucesso). O organismo do personagem entra em colapso! Ele sente um enjoo forte, então começa a vomitar. Além dos efeitos de falha, cairá morto se não receber um teste de Cura (CD 25) ou uma magia *Purificação* em 1d4 rodadas!

Retirada Estratégica

É possível que os personagens decidam recuar do cemitério, para se recuperar de danos sofridos durante a incursão. Isso é possível – afinal, Jazaleste está ali do lado e possui estalagens onde o grupo pode dormir. Porém, após o encontro com as mãos da morte, na Cena 1, o mago Faustus saberá que os heróis estão atrás dele e, se eles demorarem, estará mais preparado para recebê-los.

Após a Cena 1, se os heróis dormirem por um ou mais dias, seja na cidade ou no próprio cemitério, o golem de carne na Cena 4 estará acompanhado de 1d4 esqueletos.

Lançar uma magia *Abençoar Alimentos* na comida fornece +2 nos testes de Fortitude de um personagem.

Independentemente de comerem ou não, se os personagens ficarem muito tempo na cozinha (a critério do mestre), precisam fazer um teste de Fortitude contra veneno (CD 20). Em caso de falha, perdem 2d6 PV, pois os vapores da comida se tornam tóxicos à medida que a terra de cemitério ferve. Esse teste só precisa ser realizado uma vez; após isso, o organismo se acostuma.

A cozinha possui uma única saída: outra escada em espiral, que sobe. Quando os personagens passarem por ela, avance para a **Cena 6**.

Tabela: Mutações da Terra de Cemitério*

1d6	Mutações Benéficas	Mutações Prejudiciais
1	Recebe um poder de uma classe em que você tenha níveis e cujos pré-requisitos você cumpra	Uma mão fica retorcida (não pode empunhar itens nela)
2	Recebe +1 em um atributo físico à sua escolha (Força, Destreza ou Constituição)	A pele fica fina (sofre +1 ponto de dano por dado de dano de corte)
3	Recebe um poder geral cujos pré-requisitos você cumpra	Um olho fica caído (–2 em Percepção e ataques à distância)
4	Aprende e pode lançar uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha (atributo-chave Carisma)	Dor de barriga toda noite (sua condição de descanso piora em uma categoria, até ruim)
5	Recebe +1 em um atributo mental à sua escolha (Inteligência, Sabedoria ou Carisma)	A boca fica torta e larga (–2 em testes originalmente baseados em Carisma)
6	Recebe um poder de uma classe em que você não tenha níveis e cujos pré-requisitos você cumpra (para propósitos de pré-requisitos, você conta como sendo de 1º nível nessa classe)	Os pés ficam chatos e retorcidos (–1,5m de deslocamento)

*As mutações são permanentes, mas podem ser removidas com uma magia *Purificação* lançada com o aprimoramento de +7 PM. Nesse caso, todas as mutações são removidas, tanto as prejudiciais quanto as benéficas.

Cena 6

Andares Superiores

Vocês sobem a escada em espiral, que chega a um quarto simples e sem janelas, mas bastante organizado. Há uma cama com lençóis, uma escrivaninha e uma estante repleta de livros. Depois dos cheiros e esquisitices da cozinha, é um ambiente bastante tranquilo.

Se os personagens revistarem o quarto, encontram uma coleção de livros (Conhecimento) e podem fazer um teste de Investigação (CD 20). Se passarem, encontram também uma algibeira escondida embaixo da cama. Ela está pesada de moedas, contendo 2d10 x 100 peças de ouro. Não há mais nada de relevante aqui. Quando subirem para o próximo andar, continue a cena.

Subindo mais uma vez, vocês chegam no terceiro pavimento — e sabem que estão perto do topo da torre. Desta vez, chegam em um tipo de estoque. Há diversas sacas de reagentes alquímicos de cheiro forte e frascos vazios, além de instrumentos de trabalho, incluindo pás sujas de terra e serras.

Há 2d4 sacas de reagentes. Cada uma ocupa 1 espaço e conta como 1d6 x 100 PP em matéria-prima para Ofício (alquimista). Porém, qualquer personagem que interaja com as sacas e que tenha ingerido a comida de Matuke precisa fazer um teste de Vontade (CD 20). Em caso de falha, sente um ímpeto de consumir um pouco dos reagentes — o aventureiro está viciado em terra de cemitério! Consumir a terra deixa o herói enjoado por 1d4 rodadas no início do próximo combate.

Fica claro que esta é a fonte do contrabando. As matérias-primas aqui ainda estão sendo preparadas para sair de Jazaleste. Agora, resta apenas encontrar o local onde as substâncias são efetivamente fabricadas — e quem é o responsável por isso. Quando os personagens subirem para o próximo andar, avance para a **Cena 7**, a última da aventura.

Cena 7

O Laboratório

Vocês voltam a subir a escada em espiral. Ela termina em uma porta, através da qual vocês escutam um murmúrio estranho, que preenche o silêncio do ambiente. É uma voz entoando algo indistinto, mas que soa arcano... E profano.

Quando vocês entram na sala, descobrem que se trata de um laboratório. No centro dele, em meio a estantes e mesas repletas de instrumentos metálicos, frascos com partes de cadáveres e gaiolas com criaturinhas costuradas umas às outras, há um homem de meia idade, porte altivo e olhos arregalados. Usa vestes negras e uma estola de ossos por cima dos ombros.

— Saudações, forasteiros! Sou Faustus, senhor desta torre e deste cemitério. Infelizmente, vocês não são bem-vindos aqui. Afinal, ainda estão vivos. Mas não se preocupem... Isso pode ser resolvido com facilidade!

Ele então volta a pronunciar palavras arcanas, enquanto aponta o dedo indicador, longo e escurecido... para vocês. Rolem Iniciativa!

Faustus sabe que os personagens estão atrás dele e ataca para matar. Porém, como todo bom vilão, é um tanto orgulhoso, e pode responder até uma pergunta que os aventureiros façam por rodada.

O coveiro não é uma figura complexa. É um mago que busca dominar a morte — seu objetivo final é tornar-se imortal ou, pelo menos, um morto-vivo senciente. Para isso, começou estudando efeitos alquímicos e necromânticos em cadáveres. Isso por si só já seria questionável, mas ele não parou por aí — começou a experimentar nos vivos também (parte dos resultados desses estudos pode ser vista na cozinha da torre). Por fim, vende parte dos produtos que fabrica para financiar seus projetos. A seguir estão algumas perguntas prováveis e suas respectivas respostas.

Quem é você?

Chamo-me Faustus e por muito tempo fui um Coveiro de Kottar. Hoje, porém, me considero um homem com um objetivo maior.

Hein?

Meu povo idolatra a Morte. Mas eu penso que não precisamos seguir o que podemos... Dominar.

Você é um necromante? Isso é coisa de vilão!

Bobagem. Apenas acho que a morte pode ser mais interessante do que ficar deitado em uma caixão esperando apodrecer.

Por que começou o contrabando?

Por dinheiro, ora! Acha que meus estudos são baratos? Eis que percebi que os cadáveres que usava em meus experimentos podiam servir para levar as substâncias de Kottar para os outros reinos — afinal, eles não dão tanta atenção a cadáveres quanto nós. E, embora essas substâncias sejam proibidas, possuem muuuuita demanda!

As atrocidades que Faustus cometeu atraíram um demônio de sombras, que acompanha e aconselha o mago, enquanto se delicia com o sofrimento que ele causa. Na primeira rodada, ele apenas observa escondido, mas, no início da segunda, entra no combate contra o grupo. Porém, se notar que o necromante está em desvantagem, ele tenta passar para o lado dos heróis, fazendo propostas tentadoras em suas mentes. Se for recusado, tenta fugir, abandonando seu assecla.

Epílogo

Após derrotar o mago (e talvez o demônio), o grupo pode investigar o laboratório. Apesar de asqueroso, Faustus é um homem organizado, e possui controle de todos seus carregamentos, incluindo seus respectivos contrabandistas e atravessadores. Enfim, documentos que comprovam o esquema de tráfico. Levar esses papéis para o burgomestre Pollux serve como prova de conclusão da missão. O laboratório também possui riquezas — o grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 8.

A critério do mestre, os documentos de Faustus podem incriminar diversas pessoas, incluindo nobres de Sammelen e outros reinos. Os personagens podem fazer algo com isso... Ou podem simplesmente tirar um tempo para descansar e aproveitar a recompensa por um trabalho bem feito.

Apêndice: NPCs & Criaturas

Ajudante de Coveiro ND 2

Este zumbi foi erguido por Faustus para ajudar Burt, o coveiro de Graal, em suas tarefas "adicionais" — isto é, preparar corpos para serem usados como meio de transporte das substâncias ilegais que Faustus está contrabandeando.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +3, **Von** +12, vulnerabilidade a luz
Pontos de Vida 66
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pá +12 (1d8+12 impacto).
Aura de Putrefação O ajudante de coveiro emana uma aura de putrefação com 9m de raio. Todos os inimigos que entrem na aura ficam enjoados (Fortitude CD 16 evita e a criatura não pode mais ser afetada por esta aura até o fim da cena). Criaturas com a habilidade faro sofrem −5 no teste de Fortitude.

For 3, Des 0, Con 0, Int −2, Sab 0, Car 0

Tesouro Nenhum.

Arqueiro Élfico ND 2

Elfos possuem aptidão inata para a arquearia, tanto por seus sua agilidade e visão aguçadas quanto por treinarem com essas armas desde sua infância. Este arqueiro é um soldado élfico típico, mas mais perigoso que um soldado humano.

Elfo Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +6, visão na penumbra
Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +12, **Von** +7
Pontos de Vida 12
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada curta +14 (1d6+5, 19).
À Distância Arco longo x2 +14 (1d8+6, x3).
Disparo Preciso O arqueiro élfico não sofre a penalidade padrão de −5 em ataques por disparar contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo.
Mira Apurada (Movimento) O arqueiro recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.

For 1, Des 3, Con 0, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Furtividade +8.
Equipamento Arco longo, armadura de couro, espada curta, flechas x20. **Tesouro** Metade.

Bando de Corvos ND 1

Um único corvo pode incomodar, se resolver ficar falando sem parar. Mas um bando de corvos pode bicá-lo até furar!

Animal Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +2, **Ref** +12, **Von** +1, evasão
Pontos de Vida 30
Deslocamento 3m (2q), voo 12m (8q)

Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 3d6 pontos de dano de perfuração a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetem apenas uma criatura e não causem dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.
Bicada Perfurante Uma criatura que sofra dano do enxame fica fraca (Fortitude CD 16 evita). Se já estava fraca, fica debilitada e, se já estava debilitada, fica cega.

For 0, Des 4, Con 0, Int −5, Sab 1, Car −3

Tesouro Nenhum.

Contrabandista ND 1

Este criminoso veterano já participou de alguns assaltos e hoje está envolvido em um esquema profissional de tráfico. Não à toa, é mais perigoso que um bandido comum.

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1
Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +8, **Von** +5
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +11 (1d6+6).
À Distância Besta leve +16 (1d8+8, 19).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o contrabandista causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

For 1, Des 3, Con 1, Int 0, Sab −1, Car 0

Perícias Furtividade +6.
Equipamento Besta leve, espada curta, virotes x10. **Tesouro** Metade.

Chefe Contrabandista ND 4

Chefe de um bando contrabandista, este criminoso já lidou tanto com substâncias tóxicas que adquiriu algumas mutações.

Humano Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4
Defesa 23, **Fort** +9, **Ref** +16, **Von** +5, evasão, resistência a magia +2
Pontos de Vida 112
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (1d8+5, 19) e garra +16 (1d6+5 mais veneno).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o chefe contrabandista causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.
Veneno Perde 1d6 pontos de vida. Sempre que o chefe rola um 6 no dado de perda de vida do veneno, a vítima também sofre uma penalidade cumulativa de –1 em testes até o fim da cena.

For 3, Des 3, Con 2, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +10, Intimidação +8.
Equipamento Armadura de couro, espada longa. **Tesouro** Padrão.

Coveiro Zelador ND 5

O típico coveiro de Kottar é uma pessoa capacitada para proteger cemitérios e seus "habitantes". Possui força e resistência sobre-humanas, que podem vir de experimentos alquímicos ou de passar muito tempo em lugares repleto de energia das trevas.

Use esta ficha para Burt, o coveiro de Graal que trabalha para Faustus.

Humano Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4
Defesa 23, **Fort** +11, **Ref** +7, **Von** +15, redução de dano 5
Pontos de Vida 160
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Gadanho x2 +17 (2d4+10, x4, mais 3d6 trevas).
Ácido (Movimento) O coveiro saca e arremessa um frasco alquímico em um alvo em alcance médio. A vítima sofre 4d8 pontos de dano de ácido (Ref CD 20 reduz à metade).
Anatomia Mutante O coveiro tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo.
Colheita Atroz Sempre que rola um resultado 6 em um dado de dano de trevas, o coveiro causa +1d6 pontos de dano de trevas.

For 5, Des 2, Con 2, Int 1, Sab 1, Car –1

Equipamento Ácido concentrado x1d4, gadanho certeiro. **Tesouro** Padrão.

Demônio de Sombras ND 7

Feito de pura escuridão, este demônio humanoide possui grandes asas saindo das costas e garras longas e pontiagudas. Ele aproveita sua furtividade para se infiltrar em qualquer lugar onde haja vítimas — de hospedarias de estrada a quartos de monarcas.

Espírito (demônio) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +7, **Ref** +20, **Von** +10, incorpóreo
Pontos de Vida 60
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras de sombras +25 (2d8+10 de trevas).
Aura de Trevas Todos os espaços adjacentes a um demônio de sombras ficam sob escuridão leve. No início do turno do demônio, todas as criaturas em alcance médio dele e sob escuridão (leve ou total) sofrem 2d8 pontos de dano de trevas.
Semear Medo (Movimento) O demônio de sombras faz com que uma criatura em alcance curto fique abalada. (Vontade CD 24 evita). *Recarga (acertar um ataque de garras de sombras).*

For –, Des 6, Con 0, Int 2, Sab 3, Car 2

Perícias Furtividade +15.
Tesouro 1d8 doses de essência abissal (CD 22 para extrair).

Esqueleto Bafejante ND 3

Este esqueleto passou por um processo alquímico que o deixou mais poderoso e capaz de cuspir ácido.

Morto-vivo Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +4, **Ref** +9, **Von** +14, redução de ácido, corte, frio e perfuração 5
Pontos de Vida 21
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (2d8+12, 19).
Sopro Ácido (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 6m sofrem 6d4 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 17 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

For 5, Des 3, Con 0, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Escudo pesado, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

Faustus, Coveiro Renegado ND 8

Faustus é um coveiro de Kottar, uma posição de bastante prestígio no reino, ocupada apenas por pessoas capazes. Coveiros são os guardiões dos mortos, mas em determinado momento Faustus parou de servir à Morte. Em vez disso, começou experimentos alquímicos e necromânticos para dominá-la.

Humano Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +9
Defesa 30, **Fort** +8, **Ref** +15, **Von** +21, imunidade a enjoo, medo e trevas
Pontos de Vida 180
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 53
Corpo a Corpo Adaga +24 (1d4, 19).
Aura Nefasta Fausto emana uma aura de energia abissal em um raio de 9m. Inimigos na aura sofrem –2 em seus testes de resistência.
Detonar Frascos (Livre) Uma vez por rodada, Fausto pode fazer com que um frasco de suas substâncias alquímicas detone, atingindo uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 4d6 pontos de dano de ácido e fica enjoada por uma rodada (Reflexos CD 25 reduz o dano à metade e evita a condição).
Experimentos Grotescos (Livre) Em seu primeiro turno do combate, Fausto anima quatro mortúnculos, criaturas mortas-vivas criadas a partir de seus experimentos nefastos. Os mortúnculos surgem em espaços desocupados em alcance curto. No turno de Fausto, cada mortúnculo pode andar (deslocamento 9m) e causar dano a uma criatura adjacente (2d8 pontos de dano de corte). Os mortúnculos têm For 3, Des 3, Defesa 25 e todos os outros atributos nulos; eles têm 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto, mas são imunes a atordoamento, dano não letal, doença, encantamento, fadiga, frio, ilusão, paralisia, sono e veneno. Quando um mortúnculo é morto, explode em gosma putrefata. Todas as criaturas adjacentes ficam enjoados por 1 rodada. No início de cada um de seus turnos além do primeiro, Fausto anima mais um mortúnculo. Seu laboratório tem espécimes suficientes para que Fausto anime um total de 12 mortúnculos.
Sacrificar Mortúnculo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, Fausto sacrifica um de seus mortúnculos para reduzir esse dano a 0.
Magias Fausto lança magias como um mago de 8º nível (CD 28, 30 para necromancia*).
- *Amedrontar* (Padrão, 7 PM)* Animais e humanoides a escolha de Fausto em alcance curto ficam apavorados por 1d4+1 rodadas e depois abalados (Vontade reduz para abalado).
- *Crânio Voador* (Padrão, 6 PM)* Um crânio de energia negativa causa 6d8+6 pontos de dano de trevas em uma criatura em alcance médio e deixa todas as criaturas a 3m do alvo abaladas (Fortitude reduz à metade e evita a condição).
- *Toque Vampírico* (Padrão, 6 PM)* Fausto toca em uma criatura e causa 10d6 pontos de dano de trevas (Fortitude reduz à metade) e recupera pontos de vida iguais à metade do dano causado.

For 0, Des 1, Con 1, Int 5, Sab 1, Car 1

Perícias Conhecimento +15, Misticismo +17.
Equipamento Adaga, essência de mana. **Tesouro** Padrão.

Gárgula Mutante — ND 3

Estas gárgulas consumiram terra de cemitério em grandes quantidades, adquirindo mutações poderosas — mas também tornando-se viciadas na substância.

Construto Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a condição petrificado e a magia, redução de dano 5
Pontos de Vida 95
Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Duas garras +14 (1d6+7).
Imobilidade Uma gárgula pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma estátua.
Mutação A gárgula possui uma mutação, escolhida entre as seguintes.
- *Braços Extras* A gárgula possui um par de braços extra, que concede a ela dois ataques de garra adicionais.
- *Mordida Gotejante* A gárgula recebe um ataque adicional de mordida +14 (1d6+7 mais 4d4 ácido).
- *Sangue de Basilisco* No início de seu turno, cada personagem em alcance curto da gárgula deve fazer um teste de Reflexos (CD 17). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.

Sopro Ácido (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 6m sofrem 6d4 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 17 reduz à metade). Recarga (movimento).

For 6, Des 2, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Tesouro Padrão.

Gigante Bandido — ND 4

Um gigante típico, que vaga pelos ermos e estradas dos reinos em busca de... Na verdade, ele não sabe exatamente o que está buscando. Mas, enquanto não descobre, gosta de bater na cabeça de todos os menores que ele mesmo.

Gigante Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 22, **Fort** +18, **Ref** +8, **Von** +4
Pontos de Vida 155
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape aumentado +17 (1d12+18).
Pancada Estonteante Uma criatura atingida por um ataque do gigante bandido sofre –2 em testes de perícia e rolagens de dano por uma rodada.

For 6, Des 1, Con 4, Int –2, Sab –1, Car –2

Perícias Diplomacia –5, Intimidação +9.
Equipamento Andrajos, tacape aumentado. **Tesouro** Nenhum.

Sementes de Aventuras

Os Lordes e o Labirinto da Lei

Sir Dulac D'Abascanto é um cavaleiro ambicioso, conhecido por vagar de reino em reino, sempre acompanhado por uma trupe de bardos, contratados para engrandecer e embelezar seus feitos pelas tavernas ao longo do caminho. Um dia, este nobre oportunista envia uma carta ao grupo. Diz nela ter em suas mãos um título de terras (na certa, forjado) provando convenientemente ser ele o lorde por direito do domínio que os personagens acabaram de salvar! A mensagem agradece aos heróis "pelos serviços prestados", e pede para por favor prepararem sua mudança, pois em breve ocupará o local.

Embora seja possível enfrentar Dulac em combate, fazer isso abertamente de maneira não provocada fere a lei e pode arruinar a reputação do grupo. O melhor jeito de resolver a situação dentro da legalidade é viajar até Sammelen, "o maior, mais rico e mais poderoso reino do mundo" e encontrar alguém em sua capital para arbitrar a disputa. Tal façanha exige primeiro fazer uma Jornada Pelos Ermos (ALdG, p. 228), que irá variar em distância e dificuldade dependendo de qual canto perdido de Ghanor os personagens estiverem! Caso o grupo tenha uma falha total, o prazo para contestar a legitimidade do título vencerá de acordo com uma obscura norma sammeliana.

Ao chegar à metrópole de Innalya, os personagens precisam fazer um demorado e chato teste estendido para navegar os labirintos de burocracia da cidade. A cada falha, o grupo precisará pagar 25% de sua riqueza total em PP para subornar autoridades (ou entregar algum item de valor).

Caso tenha êxito, o grupo conhece Astéria dos Códices, uma magistrada desiludida e entediada que aceita julgar o caso em um arrastado processo. Cada personagem precisa escolher uma perícia, justificar seu uso no tribunal, e fazer um teste oposto a outro de Sir Dulac. O falsário pode sempre rolar dois testes e escolher o melhor resultado, simbolizando seu prestígio! Outra opção é invocar um julgamento por combate e desafiar Dulac para um duelo.

Se o grupo falhar nos testes, perderá o controle do domínio! Por outro lado, se for bem-sucedido, sua corte sobe uma categoria e recebe Astéria como uma conselheira magistrada (ALdG, p. 290). Apenas vencer o cavaleiro, no entanto, não é o bastante! É necessário também negociar com seus bardos (Diplomacia ou Intimidação, mais um belo suborno) para ficar "do lado certo da história". Se não lidar com os bardos, a popularidade do domínio é afetada, diminuindo em uma categoria.

O mestre pode trocar a roupagem dos testes desta busca por desafios semelhantes, mas que façam sentido — por exemplo, viajar até Kottar, contratar um assassino e organizar uma emboscada.

Tudo por um Cordeiro

A fama dos heróis atrai um casal de gigantes para o domínio onde estão. Esta insólita e poderosa dupla diz se lembrar de quando eles e os personagens se conheceram nas distantes cordilheiras do leste, fazendo amizade durante uma longa noite de bebedeira (os jogadores decidem se isso de fato aconteceu ou não).

Os dois gigantes querem ser tratados como hóspedes pelos suspostos amigos e ordenam de maneira petulante que os habitantes locais lhe sirvam um cordeiro à moda de Ghanor. "O verdadeiro cordeiro à Ghanor, não aquela porcaria que fazem lá pros lados da Montanha Esquecida!". João de Nada, um talentoso cozinheiro atende o pedido; contudo, as criaturas palitam os dentes e, quando são informadas que aquela não era "uma entrada", e sim o prato principal, armam um barraco. Começam a bater com seus imensos tacapes no chão, exigindo falar com o regente do lugar.

A dupla é sobrenaturalmente teimosa (passa automaticamente em qualquer teste de Vontade) sendo impossível argumentar com ela. O grupo pode enfrentá-la e, talvez, até vencê-la (usa as fichas do gigante predador, ALdG, p. 253), mas isso pode arrasar tudo ao redor, matando e desabrigando dezenas de pessoas! O caminho mais prudente é atender o capricho dos brucutus. Eles dão um ultimato: os personagens tem até a hora da janta para preparar um gigantesco cordeiro à Ghanor.

Por sorte, o prestativo cozinheiro João entrega ao grupo uma lista dos ingredientes e utensílios necessários para realizar esse milagre culinário. Como, onde ou o quê eles fazem para conseguir os itens da lista abaixo, porém, fica a cargo dos jogadores!

Ingredientes

- Um rebanho de 10 cordeiros ou um "cordeiro gigante" (qualquer criatura de tamanho Enorme ou maior que seja disfarçada de cordeiro).
- Alho, alecrim, alcaparras e vegetais variados de pelo menos três hortas inteiras. Só propriedades de nobres costumam ter esta fartura e variedade.
- 100 litros de vinagre. Costuma ser encontrado em tonéis dentro de um navio afundado.
- 50 litros de azeite, um barril de sal e um barril de pimenta-do-reino. Mercadores de Zibrene costumam ter estes produtos, mas cobram caro por eles.
- Algo que sirva como um forno colossal e uma fonte constante de chamas (talvez uma fúria do fogo... ou dragão?)

Insônia Maldita

Os personagens estão comemorando uma aventura bem-sucedida em uma animada taverna. Bebem, riem, contam histórias, xavecam e comem assado enquanto ouvem as melodias do bardo da ocasião. A noite é de festa e as moedas trocam de mãos rápido, enchendo o bolso do taverneiro. Parece que nada pode dar errado... Mas a sorte é caprichosa e muda de lado rápida como o vento.

Ao sair da noitada, com o sol se erguendo no horizonte, todos estão ébrios e trocando os pés pelo caminho. Ao subirem uma ladeira rumo a hospedaria para o merecido sono, os personagens esbarram em uma velha senhora puxando um carrinho de repolhos para vender na feira da cidade. O esbarrão é tão forte que a senhora cai sentada e o carrinho desce desgovernado o barranco... E se arrebenta contra uma árvore, espalhando toda a mercadoria.

A velha olha com ódio para os personagens e pragueja uma maldição: "Já que não dormiram quando deveriam, não dormirão mais!". Os personagens podem não levar a sério a praga de uma velhinha verdureira e continuar indo para a hospedaria.

Porém, mesmo bêbados, eles não conseguirão dormir nesse dia... E nem nos próximos! Exaustos e vidrados, os personagens podem recorrer a curandeiros, mas nenhum terá a menor pista de como resolver o problema. Mesmo clérigos não terão uma cura!

Cansados e resignados, resta ao grupo partir em busca da "doce" velhinha. Para achá-la, devem empreender um jornada repleta de encontros — e sem conseguir dormir entre eles! A senhora mora em uma cabana cercada de hortas, nas profundezas de uma floresta.

Quando os personagens aparecerem, a bruxa deixa claro que, se for morta, a maldição continuará! A única maneira de acabar com a praga é se desculpar de sua grosseria, fazendo trabalhos para a bruxa.

As tarefas incluem limpar seu casebre (tendo que enfrentar enxames de pestes), ajudar a controlar pragas da plantação dela, obter ingredientes raros para poções, ajudá-la a pregar uma peça em uma rival, fazer uma serenata para o velho hobgoblin por quem ela tem uma queda... Essas tarefas podem ser resolvidas com testes estendidos ou combates, mas não se esqueça da interação entre personagens e NPCs!

Se ao fim desse período de tarefas e redenção a bruxa ficar satisfeita com os personagens, ela desfaz a maldição, permitindo que eles tenham o maior tesouro de todos — uma boa noite de sono!

Os maiores tesouros aguardam quem aceitar os maiores riscos

Nas tavernas dos Sete Reinos, arautos gritam em busca dos aventureiros mais audazes, dos heróis mais honrados, dos campões mais corajosos!

Mas, na falta deles, os personagens do seu grupo terão que servir...

O Livro das Buscas traz três aventuras para **A Lenda de Ghanor RPG**. Juntas, elas levarão os personagens do fétido 1º nível até o digno 8º, além de render semanas, ou mesmo meses, de jogo! As missões são:

Por um Punhado de Prata. Na Ilha de Santa Sicária, os aventureiros precisarão lidar com piratas, ciclopes e a bênção de uma santa.

Em Pele de Lobo. Um feudo isolado está sendo ameaçado pela assim chamada Fera de Gedevan. Mas talvez os piores monstros não estejam nas profundezas das florestas...

Ossos de Sammelen. Contratados para desbaratar uma rede de tráfico de substâncias alquímicas, os heróis partirão em uma jornada pelos Reinos — e enfrentarão muito mais do que meros contrabandistas.

UM JOGO TORMENTA 20

JAMBÔ
jamboeditora.com.br
14
9 786588 634455